上下巻合わせて288タイトル

1998年2月13日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第4号通巻62号

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.6

下巻

熱いゲームライフに必携の超ド級PS攻略読本

サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
ブレス オブ ファイア III
同級生2
ファイナルファンタジーVII インターナショナル
MOON
ラグナキュール
etc.



電撃プレイステーション
2/13号付録①

'97後期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ! 持っていて得する! 究極完全保存版



電撃プレイステーション　2／13号付録①

電撃攻略Station　SPECIAL

Vol.6　下巻

■発行人／鈴木恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
©Media Works 1998 PRINTED IN JAPAN

電撃攻略Station SPECIAL Vol.6 下巻

2／13号付録①

上下巻合わせて88タイトル

1998年2月13日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第4号通巻62号

電撃攻略Station ステーション

熱いゲームライフに必携の超ド級PS攻略読本

SPECIAL Vol.6

下巻

サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
ブレス オブ ファイア Ⅲ
同級生2
ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル
MOON
ラグナキュール
etc.



電撃プレイステーション
2/13号付録①

'97後期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ! 持っていて得する! 究極完全保存版

電撃攻略Station SPECIAL Vol.6 下巻

●デザイン／羽沢組●イラスト／伊藤勇太（©スクウェア 1997）●編集／中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦●ライター／岩崎幸一、岩崎誠、佐藤光伸、佐藤裕志、城イドム、関根昌昭、高橋和広、田島勝、田中弘二、チョップ、中村泰宏、長谷川雅弘、藤平吉和、広瀬絵美、三井一穂、本内新太郎

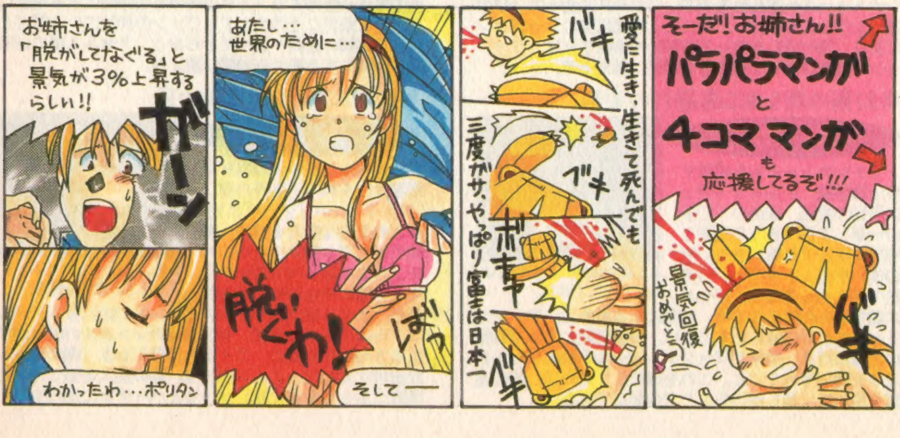
※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、GC…ガンコン



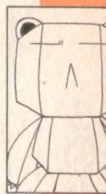
掲載ゲームタイトル

ページ順

あいうえお順



まんが/宮城県 月風くちりあさん





サガ フロンティア

●発売日／97年7月11日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©1997 スクウェア

今からプレイする人も大安心！ 全キャラのクリアルートを凝縮した完全攻略!!

個性的な7人のキャラクターが主人公の、7つのシナリオをプレイできる「フリーシナリオ」RPG『サガ フロンティア』(以下『サガF』)。ここからの16ページでは、全シナリオの完全クリアルートを中心に、このゲームの攻略に役立つデータを結集！ 連携攻撃の組み立て方や、レアな仲間キャラをパーティに加える方法などのお得な情報も盛り込んで、豪華な内容の攻略記事をお届けするのだ!! なお、『サガF』を初めてプレイする人は、右のリストで初級に分類されているシナリオから始めることをオススメするぞ。

自分に合ったシナリオを選んでプレイしよう

初級シナリオ	中級シナリオ	上級シナリオ
イベントをクリアしたときなど、シナリオの節目に次の目的がはっきりと示されるタイプのシナリオ。クリアルートが明確で迷うことがなく、初めての人がシステムに慣れるには最適。	情報やヒントを頼りに、プレイヤーの手で次の展開を切り拓いていくタイプのシナリオ。自由度が高く、イベントをクリアする順番には、ある程度プレイヤーのプランを反映させられる。	『サガF』のフリーシナリオを象徴する、とても自由度の高いシナリオ。具体的な目的が示されないため、プレイ経験の浅い人には不向き。珍しい武器や防具をコレクションするといったように、自由行動の中に自分なりの楽しみを見い出せる上級者向けのシナリオだ。
ブルー編	クーン編	リュート編
レッド編	T260G編	
エミリア編	アセルス編	

全キャラクリアで開発室へ…

7つのシナリオをすべて終わらせると、クリアのオマケとして「開発2部」という部屋へ行けるようになる。ここは『サガF』の開発ルームがモデルとなった部屋で、スタッフからのメッセージなどを見ることができるのだ。ただし、同じシステムデータを使わなければダメなので注意が必要。上のリストを参考にして、初級のシナリオからチャレンジしてみよう。ちなみに、システムデータには、プレイヤーの戦闘のクセなども記録されているぞ。

『サガF』の秘密・その1
レアな仲間キャラ

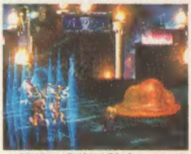
下の4人(匹)のキャラクターは、特殊な手順を踏まないと仲間にできないキャラたち。しかし仲間にする方法が複雑なぶん、戦闘ではそれぞれの特技を生かして優れた戦力になってくれるのだ。彼らをパーティに加える手順を、ここではバッチリ伝授しよう。

◉動かざる時のリージョンに住む時間妖魔
時の君


▲ここで仲間に誘わないと、もうパーティには入らない。

レッド、アセルス、エミリア、リュート編で仲間にできる。仲間にする手順は、まずムスペルニブルにいる指輪の君・ヴァジュイールに時間妖魔のリージョンへ送ってもらう。そこで砂時計が壊れているのを確認し、再びヴァジュイールと話すと今度はファシナトゥールへ送られるので、ゴサルスに会って「砂の器」を作ってもらおう。そのあと時間妖魔のリージョンに戻り、「砂の器」を使って砂時計を修復すれば、リージョンの最深部にいる時の君を仲間に誘えるぞ。

◉空術を使いこなす神の獣
麒　麟


▲麒麟の空術は強力！ ぜひ仲間にしよう。

自らの力で造り出した不思議な空間に住む、高度な知性と能力を持つ神獣。ゲームに登場するキャラの中で唯一、空術の資質を持つ貴重な存在だ。ブルー編以外なら、どのシナリオでも仲間にできるぞ。仲間にする手順は、まず秘印と陰陽の2つの系統に属する術の資質を修得する（これは時の君を仲間にする場合にも必要な条件)。そのあとドゥヴァンの神社にいる零姫と話して麒麟の空間へ送ってもらおう。アセルス編では零姫を仲間にする前のみ仲間に誘える。

◉幻術の理を知る逃避行の美姫
零　姫

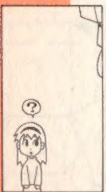

▲幻術を武器に、戦闘では役に立ってくれる。

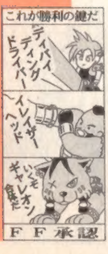
ファシナトゥールを統率する上級妖魔、オルロワージュの最初の寵姫。妖術の「幻夢の一撃」で召喚される幻獣を、種類を選んで召喚できる幻術の使い手だ。ドゥヴァンの神社で巫女をしており、アセルス編でのみ仲間になるぞ。仲間にする条件は、ファシナトゥールの針の城にいるときに、白薔薇姫と2人で零姫の部屋に行き、彼女がファシナトゥールを脱出したいきさつを聞いておくこと。これを満たしていれば、闇の迷宮を脱出後に話しかけることで仲間にできる。

◉氷山に封じられた炎の鳥
朱　雀


▲モンスターの中ではトップクラスの強さを誇る。

ムスペルニブル山の洞窟で氷漬けにされている炎の鳥。「ファイアーバリア」や「火炎」などの多彩な能力を持ち、戦闘ではとても頼りになるこのモンスターはすべてのシナリオで仲間にできるぞ。その手順は、まず「盾のカード」のイベントで訪れるムスペルニブル山の入口付近で、女性妖魔のシンボルの敵を倒す。すると中腹の広場に、ごくまれに雪だるま（霜の巨人）が出現するので、これも倒そう。霜の巨人を倒したあと、洞窟に戻って朱雀に話しかけるとパーティに加わる。





まんが／愛知県 MASAさん

『サガF』の秘密・その2

連携攻撃のロジック

『サガF』の華、連携攻撃の法則を徹底解剖。これでキミも思いのままに連携攻撃が決められる！

連携の法則1◉味方の素早さがもっとも重要



戦闘時に行動する順番は、敵と味方を含めた全キャラの運動性（QUI）を基準にして決まる。基本的には数値の高いキャラから行動するので、パーティの運動性が平均して高ければ味方の攻撃が連続しやすくなり、それだけ連携が成立する確率は上がるぞ。ただし、運動性の数値にはターンごとに多少の修正が加えられる。毎ターン必ず同じ順番で行動するとは限らないのだ。

連携の法則2◉移動と止め置きの特性を知るべし



連携に組み込める攻撃は大まかに、相手を一瞬、もしくは完全に停止させる（マヒやスタン状態にする）「止め置き攻撃」と、自分が移動するか、相手を移動させながら攻撃する「移動を伴う攻撃」の2種類に分類される。それぞれの攻撃が、2つのタイプのどちらからつながり、同時にどちらのタイプへつながるかを把握すれば、意識的に連携を組み立てることも可能だ。

連携の法則3◉連携を止めるさまざまな要素



炎に強いモンスターに炎属性の術をかけても効果がないように、連携が成立する組み合わせで攻撃を出していても、相手が耐性を持つ攻撃を挟んでいた場合はそこで連携が途切れてしまうことがある。盾を持っている敵には剣技が通用しにくい、ガイコツのモンスターに突きや弾丸の攻撃は効果が薄いなど、属性によって効果のない攻撃もあることを覚えておこう。

連携の法則4◉つながりやすい攻撃は存在しない



よく使われる攻撃ほど、連携に組み込まれる回数は多くなるが、連携につながる確率そのものはどの攻撃も同じ。いわゆる〝つながりやすい攻撃〟というものは、単独の攻撃には存在しないぞ。連携攻撃は〝持ち上げと叩きつけ〟や〝炎と氷〟といったような、相反する特性を持つ攻撃を組み合わせると成立しやすい、という法則の上に成り立っているのだ。

連携の法則5◉連携りれきを活用しよう



連携りれきに登録された攻撃の組み合わせは、次の戦闘から連携しやすくなる。この特性を利用して、登録されている2通り以上の連携をさらに組み合わせて、より強力な連携に発展させることも可能だ。連携攻撃では、2つ目以降の攻撃はすべてクリティカルになり、ダメージ量が飛躍的に上がる。強力な攻撃は2つ目以降につなげてダメージをアップさせよう。

◉実践！ 5連携を作ろう！

それでは、2連携に1つずつ攻撃をつけ足して、5連携を完成させるまでの流れを連続写真で見ていこう。攻撃のつなぎ方から、相反する特性を持つ攻撃同士は連携しやすいという法則が実感できるはずだ。この手順を参考に、オリジナルの5連携作りに挑戦してみよう。なお、パーティに時術を使えるキャラがいれば、掟破りの6～9連携も実現できる。やり方は、時術を使うキャラが「オーヴァドライヴ」と「停滞のルーン」を重ねがけして行動回数を増やし、自分の攻撃と仲間の攻撃を交互に挟んで連携を組み立てればOK。と、説明するだけなら簡単だが、5連携を決めるよりも格段に難しいのだ。



◀基本の2連携。止め置き攻撃と移動攻撃の組み合わせだ。



◀さらに止め置き攻撃の「インプロージョン」を追加したぞ。



◀この連携、最初に「地上掃射」で相手をスタンさせているのがミソだ。



◀連携りれきに記録された連携に、一つずつ攻撃をプラスするのがコツ。

注目！ 超強力な隠し連携が2つ存在するのだ!!

このゲームには、特定の技の組み合わせで発動する隠し連携が2つ存在する。1つ目は、3人の仲間が刀技の「風雪即意付け」、「月影の太刀」、「三花仙」を順序よく繰り出すと発動する「乱れ雪月花」。『ロマンシング サ・ガ』シリーズから受け継がれる由緒正しいこの技は、エフェクトがとても美しく、一見の価値ありだ。そして2つ目が、1人のキャラが体術の「スライディング」、「ジャイアントスイング」、「スープレックス」、「バベルクランブル」を同時に装備すると使える「DSC」。4つの大技の後、まれに出る5つ目の技「スウィングDDT」が決まると、ダメージは10000以上になることもあるのだ。

DSC!

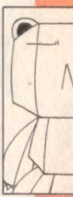


▲「スウィングDDT」まで決まれば1人5連携。単体のキャラが出す攻撃では最強の技。

乱れ雪月花!



▲3身1体の流麗な太刀筋で敵を斬る。浮かび上がる文字の演出がとても美しい。



まんが／徳島県 大勢さん

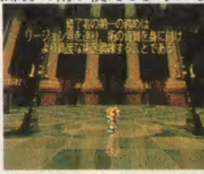




ブルー

双子の術士ルージュを倒すために術の資質を修得

双子の片われであるルージュを倒して完全な術士となるために、各地のリージョンを巡り、さまざまな術の資質を修得するブルー。このシナリオの魅力は、ブルーが覚える豊富な術を存分に使って、戦略性あふれるメリハリに富んだ戦闘が楽しめることだ。最終的にプレイヤーは、ゲーム中に存在する大部分の術が使えるようになるので、強力な全体攻撃の術をガンガン使って派手に戦いたい人や、多彩な術を駆使した華麗な戦術で戦闘に勝ちたい人にはぴったりのシナリオと言えるだろう。「ゲート」の術を使って何かと楽ができる点も、おいしいポイントだ（笑）。



▲ルージュを倒し完全な術士となるため、ブルーは旅立つ。

ブルーはこう育てよう

マジックキングダム出身の術士だけあって、知力とJPの初期値は主人公キャラの中でも群を抜いて高い。ブルーを育てるときには、その素質を生かさない手はないぞ。最初から身につけている魔術の資質を始め、修得した資質の術をまんべんなく使わせ、積極的に戦闘に参加させよう。多彩な術をマスターして、攻撃だけでなく回復や補助もできるオールマイティなキャラに育てるのだ。直接攻撃には不向きなので、後方からの支援で活躍させよう。

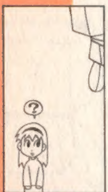


▶術を状況に応じて使い分け、攻撃にサポートにと幅広く活躍させよう。

仲間にできるキャラリスト

ブルーが直接攻撃に向かないため、1stチームに最低2人は武闘派の仲間がほしいところ。アニーとゲンあたりが適役だ。スライムを仲間にしたくなければ、タンザーに飲まれる前にパーティを満員の15人にしておこう。

名前	場所	条件
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
T260G	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
ヌサカーン	クーロン	ルーン収集時に病院を訪ねる
アニー	クーロン	ルーファスを仲間にして話す
ライザ	クーロン	ルーファスを仲間にして話す
ルーファス	シュライク(武王の古墳)	ルーン収集時話しかける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にして話す
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
エミリア	バカラ	ノームを追って洞窟に入る
ヒューズ	IRPO	カード収集時IRPOへ行く
朱雀	ムスペルニブル山	(4ページを参照)
メサルティム	オウミ(領主の館)	サイレンス以外の妖魔を仲間にして話す





ブルー編攻略チャート

陰陽の系統(ルミナス)

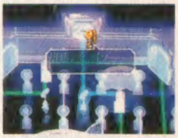
◉光と陰の試練がブルーを待つ

陽術か陰術、どちらの資質を修得するかを選んだら、それに応じてルミナスかオーンブルへ向かおう。もしブルー以外にも術の資質を修得させたいキャラがいれば、そのキャラをパーティに加えてからゲートの術で移動すると良い。

ルミナパレス

◉光のパズルを突破せよ!

光の色を変化させ、最後のゲートに白い光を当てると、扉が開き陽術の資質が手に入る。なお、最後のゲートに赤か青の光を当てるとモンスターが出現。それ以外の色だとアイテムやCRが手に入るのだ。



オーンブル

◉サイレンスの影に接触しよう

切り離された自分たちの影を追いつめて倒せば、陰術の資質を修得できる。影の能力は自分たちと同じなので、勝負は速攻で決めよう。サイレンスを仲間にしたいのなら、スタート地点で彼の影に協力を求めること。



秘印の系統(ドゥヴァン)

◉8つのリージョンを駆け巡れ

ドゥヴァンでは秘術または印術の資質を得るためのアイテムが手に入る。どちらをブルーに修得させるかで、以後の戦術の組み立て方はかなり違ってくる。ブルーが修得しなかった方の資質は、仲間に修得してもらおう。

シュライク(勝利のルーン)

◉強力なアイテムと太古の王

勝利のルーンは武王の遺跡にある。中にはルーファスがいるので、必要なら仲間にしよう。ボスのスカルラドンは長期戦になると強力な攻撃を仕掛けてくる。速攻で倒せ。なお、銃を使った攻撃は効果が低いので注意。



クーロン(保護のルーン)

◉仲間の案内でルーンをゲット

クーロンのイタメシ屋で、ライザをパーティに加えれば、地下洞窟まで案内してくれる。ここではヌサカーンを仲間にしておくのも忘れずに。地震を無効化する防具を全員が装備しておくとボス戦が格段に楽になる。



タンザー(活力のルーン)

◉「触れる」で活力のルーンを入手

ブルー編ではフェイオンを仲間にすることはできないが、活力のルーンがある場所まで案内してくれるぞ。ボスの特大スライムを倒したら、「触れる」のコマンドで活力のルーンを入手しよう。



まんが／滋賀県　ごちうりさん

ディスペア（解放のルーン）

◉赤外線スコープは必須！

ルーンを3つ（勝利、保護、活力）集めるか、ルーファスを仲間にしている状態で、クーロンにいるアニーと話せば、ディスペアに行くことができる。ただし、ディスペアに行く前に赤外線スコープを買っておかないと、センサーが張られた部屋で苦労させられるぞ。



ワカツ（剣のカード）

◉剣神の間で「流星刀」を入手

パーティの中にゲンがいればワカツへ行ける。天守閣で影を剣の形に揃えて、カードを入手しよう。ちなみに天守閣へ入る前に「双龍刀」と「鉄下駄」を入手、剣神の間では、ゲンの最大WPが70以上になっていれば「流星刀」がもらえるのでゲットしておくと良い。



IRPO（盾のカード）

◉強敵モンスターに挑戦！

ムスペルニブルの山の頂上で花を取ってくると盾のカードが手に入る。ここでは洞窟の中でアイテムを守る黒龍と赤龍、山頂で出現するボスキャラの朱雀、さらに朱雀を仲間にする場合は霜の巨人と、強敵との戦闘が待ち受けているので、パーティを鍛えてから行くべし。



ヨークランド（杯のカード）

◉こまめなセーブが肝心

ヨークランドで5カ所の酒蔵を巡り、「酒神のほこらへ行け」と言われたら沼地に入ろう。千鳥足のキャラクターをうまく操作して、沼地の奥にある酒神のほこらまでたどり着ければ杯のカードが手に入るぞ。クイックセーブをうまく使って戦闘を避けながら進もう。



バカラ（金のカード）

◉金4つを持ってノームと対面

カジノにいるバニーガール姿のエミリアに話しかけるとノームが出現。ノームを見失ったあと、地下の駐車場に行くとマンホールからノームの洞窟に入ることができる。洞窟に入る前に、あらかじめネルソンに立ち寄って金を4つ買っておくと良いだろう。



場の系統（ドゥヴァン）

◉時術と空術、どちらにするか？

最後に修得するのは場の系統に当たる時術か空術。しかし、それぞれの術の資質を持てるのは、世界で1人だけ。つまり資質を得るには、現在資質を持っている者を倒して奪うしかないのだ。時術の時の君か、空術の麒麟か、どちらと戦うにしても苦戦は必至だぞ。



▶時の君や麒麟との戦いを避けることはできないのだ。

麒麟の空間

◉不思議の空間のブルー

陰陽の系統と秘印の系統に属する術の資質を修得後、ドゥヴァンの神社にいる零姫と話すと麒麟の空間へ行くことができるようになる。

麒麟との戦闘では、全体攻撃の「リバースグラビティ」を「サイキックプリズン」で封じ込めて戦うこと。この戦法が成功して、初めて互角に渡りあうことができるのだ。



時間妖魔のリージョン

◉止まった時の流れを取り戻そう

時の君に会う手順は、ほかの主人公キャラで仲間にする場合と同じ（4ページを参照）。彼との戦闘でも、麒麟戦と同じく「サイキックプリズン」は必須。パーティ全体の時間を止められてしまう「オーヴァドライヴ」を「サイキックプリズン」で封じ込めないと勝算は薄い。全体攻撃の「流砂」にも気をつけよう。



宿命の対決

◉ついにルージュとの決着のとき！

時術か空術の資質を修得すると、リージョンを出た直後にルージュとの戦闘が始まる。この戦闘は特殊な術空間で行われるため、一定のターンおきにバトルフィールドの特性が変化するぞ。ちなみに、この戦闘でルージュに敗れてもゲームオーバーにはならない。意外な展開を経て、ラスボス戦に突入するのだ。



COLUMN

ブルーに武器を使わせるなら？

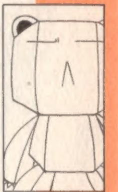
多彩な術を使い分けることで、どんな状況にも対応できる万能キャラのブルー。術使いとしての腕を磨き、補助系の術も活用できるのが魅力だ。だが、それでもあえて武器を使わせたいのなら、銃がオススメ。基本的に術を使って戦闘に参加するブルーは、知力と合わせて集中力が上がりやすいキャラでもある。従って、集中力の数値が敵に与えるダメージ量に反映される銃系の武器がピッタリなのだ。銃を使っていると、運動性も上がるのでまさに一石二鳥。



▲便利な銃技を覚えれば、戦闘での行動の選択肢はさらに広がる。



▶ブルーの運動性が上がれば鬼に金棒。先手を取って術を使え！





まんが／宮城県 コウラプロジェクトさん



エミリア

殺された恋人の仇 謎の男ジョーカーを追え!

素性の知れない仮面をかぶった男に恋人を殺され、さらにそのぬれぎぬを着せられて監獄リージョンへと投獄。そして謎の女性の手引きによりそこを脱走し、そのまま恋人の仇を討つために地下組織に入る……。このオープニングからわかるように、フリーシナリオを身上とする『サガF』において異色の、ストーリー重視の展開がエミリア編最大の魅力だ。しかもエミリアは、アセルスと並んでエンディングが複数存在するという、数少ないキャラの1人でもある。フリーシナリオによる自由度の高さもいいけど、たまにはしっかりしたストーリーも楽しみたい。そんなときには、このエミリア編をプレイすることをオススメするぞ。もちろん、ストーリーの切れ目を見て自由に行動することもできるから、うまく立ち回ればフリーシナリオシステムをバッチリ楽しむこともできるのだ。



▲エミリア編は、流れるようにストーリーが進んでいくぞ。

エミリアはこう育てよう

エミリアの初期パラメータをよく見ると、集中力が比較的高いことがわかる。一般的には、この集中力の高さを生かして、銃技を極めるか、術使いに育てるのがオススメだ。だが、実はエミリアは、着ているコスチュームの種類によって技の覚えやすさが異なるという面白い特徴を持っている。ゲーム中で着替えを手に入れたら、育てたい方向に合わせたコスチュームを着せておくようにしよう。ちなみに、ピンクタイガーのコスチュームを着ているときは体術、ソードダンサーは剣技、マジカルバニーは術、リーサルコマンドーは銃技を覚えやすくなっている。どの攻撃をメインにしたいかを、よく考えて選ぼう。

仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
アニー	クーロン	イタメシ屋の前で話しかける
ライザ	クーロン	グラディウスのアジトで話しかける
ルーファス	シュライク(武王の古墳)	ルーン収集時話しかける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
フェイオン	タンザー	タンザーで「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを聞く
朱雀	ムスペルニブル山	(4ページを参照)
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話しかける
アセルス	トリニティ	部屋を出てすぐの場所で話しかける
白薔薇姫	トリニティ	部屋を出てすぐの場所で話しかける
ゾズマ	トリニティ	アセルスたちと一緒に話しかける
麒麟	麒麟の空間	(4ページを参照)
時の君	時間妖魔のリージョン	(4ページを参照)
メサルティム	オウミ(領主の館)	サイレンス以外の妖魔を仲間にして話す





エミリア編攻略チャート

ディスペア

◉まずは解放のルーンをゲット

事実上エミリア編のスタートとなるリージョン。目的は、最深部にある解放のルーンを手に入れることだ。序盤にしてはルートが少し複雑なので、慎重に目的地を目指したい。ここでポイントとなるのがロッカールームに置いてあるハンドバズーカを取らない(または、取っても装備しない)こと。すると、ボス戦の直前にアグニCP1を入手することができるのだ。武器の性能はほぼ同程度だが、重火器では技を閃くことがないので、エミリアを銃使いに育て上げるつもりなら、アグニCP1を手に入れておいた方がいいぞ。

クーロン

◉とりあえずここでレベルアップ

ディスペアを脱出すると、クーロンでグラディウスに加入しないかと誘われる。ここで断ってしまうと話が進まなくなってしまうので、同意しておこう(ちなみに断っても、再びルーファスに話しかけると仲間になることができる)。グラディウスに入ると、一通りの訓練を受けることになる。ここで注意したいのが実戦訓練の方。アジトまで帰ればクリアになるが、この時点ではアジトがどこにあるのかわからないのだ。クローンの上の通り、イタメシ屋の奥を探してみよう。


▲クーロンの自然洞窟などでステータスアップを図っておくと、あとが楽だぞ。

ドゥヴァン

◉ルーン集め開始!

一通り訓練を終えてルーファスに話しかけると、自由行動の許可が与えられ、ルーン集めを勧められるので、リージョンシップを使ってドゥヴァンへと向かおう。ここの印術の館で、印術の資質を得るために必要な小石をもらうのだ。すでにディスペアで解放のルーンを入手しているので、あと3つルーンを集めれば印術の資質が身につくぞ。なお、途中でスクラップに立ち寄り、メイレンだけでも仲間にしておくといい。この時点で術使いの仲間がいると、かなり役立ってくれるはずだ。


▲残りのルーンはあと3つ。ほかの主人公に比べると、エミリアはずいぶん楽だ。

秘術の資質を得るためには…

最初に強制的にルーンを得ることになるために、エミリア編では秘術の資質を得ることができないような印象を受ける。が、実はそれは間違い。ルーンをすべて集めて印術の資質を得たあとに秘術の館に行けば、カードを集められるようになるのだ。このとき注意したいのが、秘術の資質を得させたいキャラには、印術の資質を得る前に、何らかの秘術を持たせている必要があるということ。秘術を覚えていると、相反する印術の資質を得られないという効果を逆用するのだ。


▲何でもいいから、あらかじめ秘術を買って覚えさせておく。これが重要だ。

まんが／福島県　勇魚さん

クーロン

◉自然洞窟の最深部を目指せ!

この時点でルーファスに話しかけてしまうと、ストーリーが勝手に進行してしまうため、とりあえずルーファスには近づかないでおく。まずはルーン集めにケリをつけてしまおう。というわけで、クーロンの自然洞窟の最深部を目指す。ここでは敵が大量に出てくるので、ステータスアップにももってこいなのだ。最深部では、ボス戦の後、保護のルーンを入手することができるぞ。また、強力な防具も落ちているので、忘れずに取ろう。

シュライク

◉ステータスアップも兼ね、ルーンをゲット

シュライクの武王の古墳最深部には、勝利のルーンがある。クーロンの自然洞窟同様、ここにも適度な強さの敵が登場するので、序盤～中盤のステータスアップには便利なのだ。あらかじめ済王の古墳に立ち寄って三種の神器を集めておくと、武王の古墳攻略もグッと楽になるぞ。ただし、この時点では生命科学研究所には近寄らない方がいい。ここに出現する敵はかなり強力なので、この時点では勝負にならないだろう。

タンザー

◉ムダな戦闘は極力避けよう

活力のルーンは、タンザーの体内にある。タンザーへ行くには、とりあえず適当にリージョンシップに乗っていればOK。そのうちシップごとタンザーに飲みこまれることになる。タンザー内部では、LPを回復することはできるものの、WPやJPを回復する手段がない。CRに余裕があればあらかじめアイテムを買っておくことをオススメするぞ。とりあえず技や術の無駄遣いは極力避けて進むのが無難だろう。

シンロウ

◉あまりがんばらなくてもOK

ルーンを集め終わったら、ストーリーを進めよう。アジトに戻ってルーファスに話しかけると、シンロウへ行くことになる。ここではエミリア1人で武闘会に出場するのだ。が、この武闘会では別に勝つ必要はない（負けてもデメリットは何もない）。最後まで勝つか、途中で負けた時点でストーリーは進行し、ジョーカー追跡に突入するぞ。最後にはボス戦もあるが、普通に鍛えておけば正直いって大した相手ではない。



▲エミリア初のコスチュームチェンジ。ピンクタイガーは体術を閃きやすい

バカラ

◉ジョーカーを追う?　それとも…

シンロウでの任務が終わったあと、しばらくしてからルーファスに話しかけると、今度はバカラへ向かうことに。ここでは、バニーの女の子から話を聞いて、ジョーカーの足跡をたどるのだ。最終的な目的地は、地下駐車場。そこでマンホールを下りてノームの洞窟へと向かうことになる。ちなみに、この時点でアニーとライザが合流するぞ。最後までジョーカーを追いつめると巨獣との戦いになるが、ボス戦をせずに洞窟から出てしまうことも可能だ。

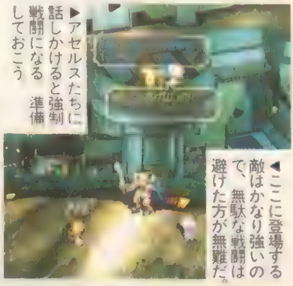


◀何もせずに洞窟を出ても、ミッション完了　……いいのか!?

トリニティ（1回目）

◉1人じゃツライから、ね

グラディウスの次なる任務は、トリニティへの潜入。ところが、これを拒否したエミリアは、薬を盛られて眠ったスキに、トリニティへ送られてしまう。おかげで、最初はエミリア1人だけで探索することに。とりあえず、トリニティ内の最初の部屋を出るとアセルスと白薔薇姫がいるので、話しかけて仲間にしよう。この2人を仲間にしてから、その1つ上の階にいるゾズマに話しかけると、彼も仲間になってくれる。あとはダッシュを利用して敵を避けつつ、1階の出口から脱出すればOKだ。



▶アセルスたちに話しかけると強制戦闘になる　準備しておこう

◀ここに登場する敵はかなり強いので、無駄な戦闘は避けた方が無難だ。

トリニティ（2回目）

◉モンドに会ったら長居は無用

無事トリニティを脱出したら、再び潜入の指令が下る。今度は率先して潜入したエミリアだが、やはり今回もたった1人での任務となる。ただし、今回はモンドのところまで到達してしまえば、自動的にルーファス、アニー、ライザの3人が仲間になってくれるので、前回ほど心配する必要はない。モンドは1回目の潜入時、メカ系の中ボスが守っていた部屋にいるぞ。



▲2回目のトリニティの出口は、ここから下へ進んだところにある。

ヨークランド

◉そして決戦の地へ…

モンドから仕入れた情報によると、ジョーカーはヨークランドへ向かったという。ここでグラディウスは総力戦を決意！　仲間全員でヨークランドへと乗り込むことになる。これまでの最強メンバーを選抜して、必勝の布陣で望もう。電撃に耐性のある防具やアクセサリーが人数分あると、ラスボス戦で役に立つぞ。なお、1度最終決戦の場へ向かってしまうと後戻りはできない。あらかじめセーブしておいた方がいいだろう。



COLUMN

グラディウスの任務は危険。注意せよ!!

ルーファスに話しかけることで始まるグラディウスの任務は、1度スタートすると後戻りのきかないものばかり。しかも、話しかけただけで始まってしまうので、ルーファスに話しかけるときは必ずセーブしてからにしよう。

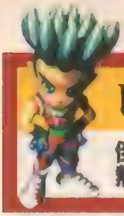
「それなら必要なとき以外話しかけなきゃいいじゃん」と思うかもしれないが、話しかけることでCRをもらえる場合もある。ステータスアップも着実に行いながら、ストーリーを進めていこう。



▲CRをもらいたいなら、任務を終えた直後が狙い目。安全（?）にゲットできる。



まんが／神奈川県　清水透さん



レッド

倒せブラッククロス！ 熱き男の正義のストーリー

アルカイザーこと小此木烈人は変身ヒーローである。彼は、悪の組織ブラッククロスの手によって瀕死の重傷を負ったところを、謎のヒーロー・アルカールによって救われる。そして九死に一生を得た彼は、正義のヒーロー・アルカイザーとして甦ったのである!!!!

レッドのシナリオは、父親の脳を移植された敵幹部の登場や、一瞬の停電のスキを突いての変身など、ヒーローものお約束をギッチリ満載。期待を絶対に裏切らないベタベタな展開が実に心地よく、ヒーローマニアならきっと満足できるハズ。また、序盤は非常にストーリー性が高い代わりに強制的なシナリオが多く、冒険の自由度は低い。そして中盤、ある程度ゲームに馴れた頃になってから自由になるので、まさに初心者には最適なキャラとなっているぞ。



▲悪と正義の激しい戦い。その熱いストーリーに注目だ

レッドはこう育てよう

レッドの能力値は剣使い向きなので、素直に剣を使わせて戦うのがベスト。集中力も高いので銃を使わせても大活躍してくれるが、変身することでヒーロー専用の剣・レイブレードが使えるようになるので、やはり剣技を中心に覚えさせる方がいい。戦闘では、パーティメンバーにレッド以外の人間がいると変身できないが、レッド以外が戦闘不能や盲目状態ならば変身か可能。変身のチャンスは見逃さないようにしよう。なお、アルカイザーで戦ってもステータスアップはしないので、普段はレッドのまま戦ってステータスを上げるのがベストだ。

仲間にできるキャラリスト

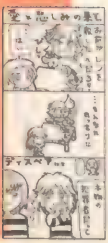
名前	場所	条件
アセルス	キグナス（襲撃時）	（注1）
白薔薇姫	キグナス（襲撃時）	（注1）
ヒューズ	キグナス他	（注2）
ルーファス	キグナス他	（注3）
BJ&K	キグナス	医務室で話しかける
ドール	シンロウ	キグナスを降りたあと
ラビット	京	キグナスを降りたあと
アニー	クーロン	キグナスを降りたあと
ライザ	クーロン	ルーファスとの二者択一
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを助ける
特殊工作車	シュライク（中島製作所）	キグナスを降りたあと
済王	シュライク（済王の古墳）	倒して「仲間にする」を選択
ルーシュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟へ入る
フェイオン	タンザー	タンザーで「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
時の君	時間妖魔のリージョン	（4ページを参照）
麒麟	麒麟の空間	（4ページを参照）
朱雀	ムスペルニブル山	（4ページを参照）

(注1) 襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱、二度と現れない

(注2) 襲撃イベントでは強制、イベント後離脱。マンハッタンではシュウザー打倒のあと仲間になる。

(注3) 襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱。クーロンではライザと二者択一。選択しなかった場合、済王の古墳にいる。





レッド編攻略チャート

キグナス〜バカラ

◉序盤はラクラク展開

キグナスでは基本的にホークと話をすればストーリーが展開する。乗組員であるレッドは会計室で給料をもらえるので、イベントが終わるごとに立ち寄ろう。バカラでは、カジノフロアにいる戦闘員と話をして、エレベーターで駐車場へ向かえばOK。ブラッククロスとの戦闘になるが、まず負けることはないだろう。

キグナス〜シュライク

◉済王の古墳に挑め！

シュライクでは、街の子どもに話しかけると強制的にイベントが進む。その前に、済王の古墳に寄って最低でも天叢雲剣と水鏡の盾を取っておこう。のちの戦闘がグッとラクになるぞ。また、ここで生命科学研究所に行けばコットンを仲間にすることもできる。レッド1人ではちょっとツライが、挑戦してみる価値はあるぞ。

キグナス〜マンハッタン〜キグナス

◉キグナスをハイレーツが襲撃！

マンハッタンは通過するだけ。その後キグナスに戻ると、パイレーツ襲撃イベントが発生する。ここでは、船内を巡ってアセルス、白薔薇姫、ルーファスを仲間にしよう。ボス戦の前に全員を集めるのが吉。なおボスのいる艦橋へは、下層から回り込むルートが正解だ。



▲正面を強行突破すると、たとえ戦闘に勝ってもゲームオーバーになる。

クーロン〜キグナス〜京〜キグナス

◉麻薬密売組織を追え！

クーロンでは、麻薬密売犯人を追って裏通りを抜けていくことになる。ここでは、時折姿を見せる巡礼者を追っていく。最終的には逃げられてしまうが、この人影の姿はよく覚えておこう。また、京では、何もせずにキグナスに帰ってもいいが、書院でブラッククロスに関する情報を聞くことができる。できるだけ聞いておこう。

シンロウ〜キグナス〜ヨークランド

◉Dr.クラインを追え！

シンロウの武闘会は、出場して勝っても負けても、観戦しても結果は同じ。ちなみに勝っても何の賞品も出ないのだ。武闘会のあと、Dr.クラインを追いかけるイベントになったら、王宮の敵が出てくる小部屋を調べてみよう。隠し通路が見つかり、先に進めるようになるぞ。その後訪れるヨークランドでは何も起こらないので、無視してクーロンへ急ごう。



クーロン

◉いきなりシュウザーとは戦わない！

ヨークランドを経由してクーロンに着いたら、いきなりシュウザーと戦うことも可能。しかしこの時点ではまず間違いなく返り討ちにあうので、ここはひとまず仲間集めとステータスアップに励もう。この時点でフリー行動となるので、いろんなリージョンを巡りながら、しっかりとキャラを鍛えておこう。

まんが／北海道　哲ーPAYさん

京

◉メタルブラック基地を爆破せよ!

メタルブラック基地の入口は書院の掛け軸の裏。基地の構造は単純なので迷うことはないが、出口にメタルブラックが待ちかまえている。弱いうちに入り込んでしまうと、メタルブラックに勝てなくて出られなくなる可能性もあるので注意。あらかじめ傷薬とインスタントキットを買い込んでおき、ＢＪ＆Ｋやラビットなどのメカ主体のチームで挑もう。


▲庭園では、ＩＲＰＯのラビットが仲間になる

シンロウ

◉遺跡を探索し、ベルヴァを倒せ!

遺跡でブラッククロス四天王の１人、ベルヴァと戦うことに。ここで負けると王宮の地下に閉じこめられるが、そこにもアイテムがあるのでわざと負けてみるのもよい。なお、遺跡での戦いに勝った場合、ベルヴァは闘技場に逃げ込んでいる。すぐさまあとを追おう。また、発着所ではＩＲＰＯのドールが仲間になる。遺跡に入る前に必ず仲間にしておこう。


▲ＩＲＰＯのドール。貴重な戦力になってくれる。

クーロン

◉いよいよシュウザーと決着!

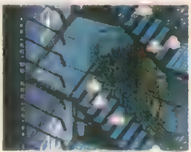
パーティの平均ＨＰが400を超えたら、いよいよクーロンのシュウザー基地へ乗り込もう。シュウザーとの戦いは２連戦となっており、２回目はレッド１人で戦うことになる。最初の戦いではレッドはサポート役に徹してＪＰとＷＰを温存しておこう。逆にほかの仲間は、ＪＰとＷＰを使い切るくらいの気持ちで、持てる最大の技や術を惜しみなく叩き込んでいこう。


▲２回目の戦いでは、こまめな回復を心がけよう

マンハッタン

◉キャンベル社長の正体を暴け!

キャンベルビルに乗り込む前に、ショッピングモールでヒューズを仲間にしておこう。ビル内では、狭い階段に敵が密集しており、かなりの回数の戦闘をこなさなくてはならなくなる。ザコ戦ではできるだけＪＰとＷＰを節約しよう。なお、最上階にいるエレベーターガールからは電撃砲というアイテムをもらえるが、彼女を疑うと戦闘になってしまうので注意しよう。


▲とにかく敵が多い！　最上階までＪＰとＷＰを温存。

キグナス～ブラックレイ

◉船内を注意深く逃走せよ!

キグナスでホークと会話すれば最後の難関ブラックレイに乗り込むことになる。ただし、この先はもう引き返せない。やり残しはないかしっかりチェックしておこう。ブラックレイでは、３階でメタルブラック改に出会ったあと、基地に着くまで船内を逃げ回らなくてはならない。逃走中はマップを切り替えるごとに船が基地に近づいていき、同じマップを２度通るとメタルブラック改に捕まってしまう。下の図のマップを頭に入れて逃げ回ろう。「もうすぐ到着」というメッセージが出たら、わざと捕まって倒せばＯＫ。ちなみにメッセージの前に捕まると、たとえ倒してもゲームオーバーになってしまうのだ。

ブラッククロス

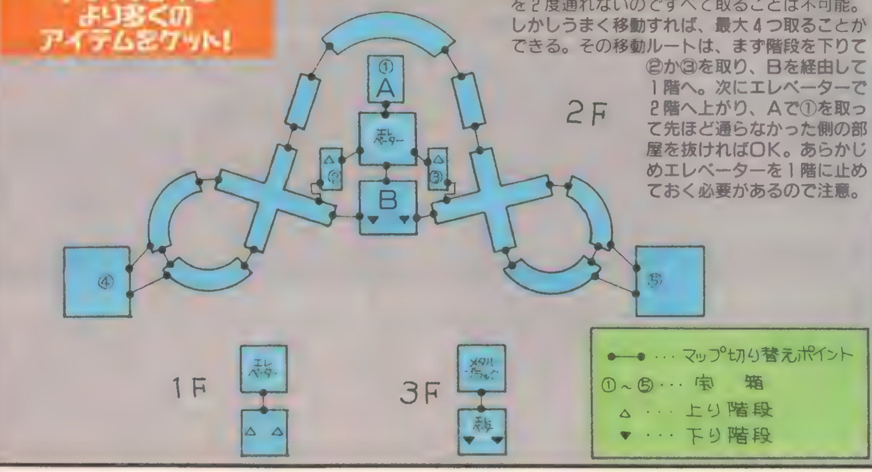
◉いよいよ最終決戦!　全力で挑め!

基地に乗り込めば、あとは首領を倒すだけだ。基地内はそんなに広くないので迷うことはないが、敵が多いので注意。なお、基地には捕らえられた母と妹がいて、話しかけると回復してもらえる。これをうまく利用しよう。また、基地に入るとレッドは変身したままになるので、ステータスアップはできない。ステータスに不安があるなら、セーブデータは残しておくこと。

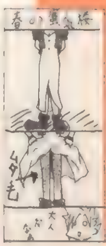

▲母と妹。話しかけると何度でも回復してくれる。

ブラックレイでより多くのアイテムをゲット!

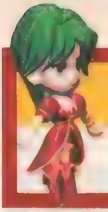
ブラックレイにある５つの宝は、同じマップを２度通れないのですべて取ることは不可能。しかしうまく移動すれば、最大４つ取ることができる。その移動ルートは、まず階段を下りて②か③を取り、Ｂを経由して１階へ。次にエレベーターで２階へ上がり、Ａで①を取って先ほど通らなかった側の部屋を抜ければＯＫ。あらかじめエレベーターを１階に止めておく必要があるので注意。



マップイラスト／まつながあやこ

まんが／茨城県　睦奥守RaNo!!さん



アセルス

悩める少女アセルスの幻想的で耽美な物語

妖魔オルロワージュの血を与えられ、半分人間、半分妖魔というこの世で唯一の存在となってしまった少女、アセルス。妖魔と人間との狭間で苦悩する彼女がたどった数奇な運命を、ファシナトゥールの少女ジーナの回想で綴る幻想的な物語。はたしてその結末は……。

アセルス編では、物語の重要なキーパーソンとなるジーナがストーリーテラーを務め、合間合間に彼女のナレーションが入るという一風変わったスタイルで展開していく。このため、ほかのキャラとはかなり異なった印象の冒険を楽しむことができる。また、シナリオ上の束縛がほとんどなく、かなり自由な冒険を楽しむことができるというのも大きな特徴だ。しかしその反面、「何をしていいのかわからない」という状況に陥りやすいので、ある程度ゲームに馴れた中級者向けのキャラといえるだろう。



▲全体的に耽美で、ほかのキャラとは明らかに異なる雰囲気。

アセルスはこう育てよう

妖魔と人間のハーフであるアセルスは、人間よりに育てるか、妖魔よりに育てるかの2通りの方法がある。妖魔よりに育てたい場合は、最初から持っている妖術の資質を生かして、妖術をメインに戦っていこう。また、「妖魔の剣」などの武具に敵の能力を吸収し、さまざまな特殊能力を使うのもよい。

逆に人間よりに育てたいなら、剣技をメインに育てていこう。人間としてのアセルスは、優れた剣の使い手なので、強力な技をバシバシと覚えてくれる。またこの場合、妖魔の武具はすべて封印して、戦闘では妖魔化しないように注意すること。

なお、妖魔と人間の中間に育てることもできるので、興味のある人は試してみよう。

仲間にできるキャラリスト

アセルスはメカが嫌いなため、メカは仲間にならない。

名前	場所	条件
白薔薇姫	ファシナトゥール	白薔薇姫の部屋に行く
イルドゥン	?(ランダム)	金獅子姫打倒後仲間になる
メサルティム	オウミ	(注1)
ヒューズ	IRPO	カード収集時IRPOに行く
アニー	クーロン	ルーン収集時話しかける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
ルーシュ	ルミナス	発着所で話しかける
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る
フェイオン	タンザー	タンザーで「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
零姫	トゥヴァン	(4ページを参照)
ゾズマ	?(ランダム)	闇の迷宮を脱出後仲間になる
赤カブ	?(ランダム)	闇の迷宮で話すと脱出後仲間になる
麒麟	麒麟の空間	(4ページを参照)
時の君	時間妖魔のリージョン	(4ページを参照)
朱雀	ムスペルニブル山	(4ページを参照)

(注1) イベントでは強制、のちに離脱。金獅子姫打倒後、再びオウミに行けば再度仲間に。

アセルス編攻略チャート

ファシナトゥール

◉城からの脱出法

脱出するためには、ワープゾーン→花園→謁見室→仕立屋→白薔薇姫の部屋→自室→仕立て屋→城の広間(セアトと会話)→酒場(旅の男と会話)→白薔薇姫の部屋→男との待ち合わせ場所、の順番で廻ればOK。ただし、あとで零姫を仲間にしたいなら、白薔薇姫と2人きりの状態で零姫の部屋に行き、彼女の情報を聞いておくようにしよう。

ゴサルスから幻魔を買え!

白薔薇姫と2人の状態でゴサルスの店に行くと、LPと引き替えにアイテムを売ってくれるようになる。ここでは、LP3を支払って必ず幻魔を購入しておこう。幻魔は最後まで役に立つ武器なので、ここで買っておけばあとの冒険が非常にラクになるのだ。また、もしアセルスを妖術使いとして育てたいなら、ファシナトゥールを抜ける前に妖術を最低1つは買っておくこと。



オウミ

◉メサルティムを自由にしてあげよう

オウミに着いたら、領主の館でメサルティムを仲間にする。すると館に閉じこめられるので、地下室から湖に脱出することになる。地下室はそんなに広くないが、中ボスのデビルテンタクラーがやっかいだ。メサルティムの装備しているブルーエルフをアセルスに装備させて挑もう。館にはアイテムが数多く落ちているので、すべてゲットしておこう。

シュライク

◉従騎士との戦い! でもその前に…

シュライクでは、自宅で炎の従騎士との戦いが待っている。しかし、この時点ですでに行動の制限はなくなっているので、いきなり自宅に寄らずに仲間を集めよう。炎の従騎士自体は幻魔があれば楽勝だが、念のため少しステータスアップしておきたい。これ以降は、いつ、どこでイベントが発生するかわからないのだ。とりあえず済王の古墳で鎮魂の勾玉と水鏡の盾はゲットしておこう。

???

◉襲い来る水の従騎士!

第2の追っ手、水の従騎士との戦い。特定のポイントに立ち寄ったときにランダムで発生する。発生ポイントは複数あるので、どこで起こるかはわからないのだ。これ以降のイベントもすべて同様で、いきなり戦闘になる場合が多い。気を抜かないようにしよう。水の従騎士は直接攻撃をガードする場合が多いが、さほど強くはない。仲間が揃っていれば楽勝なので、正攻法で攻めよう。

???

◉最後の従騎士はちょっとやっかい!

最後の従騎士となる、森の従騎士との戦い。範囲攻撃の胞子など、複数にダメージを与える攻撃を多用してくる強敵だ。しかも、こちらが直接攻撃をするとカウンターフィアーで確実に混乱させられてしまう。術や銃技など、遠距離からの攻撃を中心に連携を決めていかないと勝てないぞ。どうしても勝てない場合は、シュライクの生命科学研究所でステータスアップしてから挑もう。





まんが/埼玉県 ANNA♥Kさん

???

◉最強の姫、金獅子姫が襲いかかる!

従騎士を3人倒すと、次なる刺客金獅子姫が襲いかかってくる。彼女もオルロワージュの寵姫の1人で、白薔薇姫やアセルスから見れば姉姫にあたるのだ。彼女は強力な剣技を使ってくる上、こちらの攻撃を高確率でガードしてしまう。また、かすみ青眼でカウンター攻撃される場合もあるので、単体攻撃はできるだけ避け、強力な連携を使って一気に攻めよう。

???

◉ファシナトゥールからの助っ人

アセルスが逃避行を続けている間、ファシナトゥールでセアトがラスタバンを吸収するという事件が起こる。そのことを知ったイルドゥンが、アセルスたちに助太刀するためにパーティに合流してくれることになるぞ。その後、ラスタバンを吸収して強力になったセアトが自ら襲ってくることになる。気を引き締めよう。ちなみに、イルドゥンは戦力外なので1stチームからは外しても可。

???

◉強力になったセアトを倒せ!

イルドゥンをパーティに加えた一行は、ついにセアトと一戦を交えることになる。セアトの通常の攻撃はさほど怖くないが、ときおり使ってくる妖術の方はチトやっかいだ。特にファッシネイションで味方が混乱させられると、味方の手に掛かって全滅……なんてことも十分あり得るのだ。最初のターンからキッチリ連携を決め、速攻でカタをつけるようにしよう。

闇の迷宮

◉大切な人との別れ……

オルロワージュの創りだした闇の迷宮。複数のドアが複雑に絡み合った空間だが、ドア同士のつながりを把握しながら歩き回っていれば簡単に脱出できる。ただし、ここに捕らえられた者は、一番大切なモノを置き去りにしないと出られない。悩んだ末にアセルスが置き去りにしたのは…。

赤カブと忘れずに会話!

闇の迷宮で、最後のドアを出る前に赤カブと会話しておこう。ここで会話しておかないと、あとで彼(?)を仲間にすることができなくなるのだ。ただし戦闘ではあまり役には立たないからそのつもりで。

零姫を仲間にしよう

闇の迷宮を抜けると、ドゥヴァンの零姫を仲間にできるようになる。赤カブとは異なり、こちらはかなりの戦力になるぞ。零姫がいれば迷宮で別れた ○の穴は埋まるだろう。ただし仲間にするにはファシナトゥールで彼女に関する情報を聞いておくことが必要。



オウミ

◉再びファシナトゥールへ!

闇の迷宮を抜けたあと、態勢を整えたらオウミへ向かおう。リージョンシップ発着所にいる男に話しかけると、ファシナトゥールへ戻ることができるぞ。ちなみに領主の館に戻れば、メサルティムをもう1度仲間にすることができる。彼女は攻守ともにバランスが取れた優秀なキャラなので、できれば仲間にしておきたい。特に特殊能力の生命の雨は、ボス戦で役に立ってくれるぞ。

ファシナトゥール

◉ついに最後の戦い!

ファシナトゥールへ戻ったら、あとはボスを撃破しながら城を登っていくだけだ。いきなり城に向かってもいいが、まずは根っこの街にある仕立屋に入ってみよう。ジーナが城へ連れていかれたという情報を聞くことができるぞ。これを聞いているのと聞かないでいるのでは、この後の展開に微妙な差が出てくるのだ。また、ボスとの戦いの前に宝物庫でアイテムをすべて回収しておこう。最初に訪れたときと違い、すべてのアイテムを持ち出すことが可能になっている。ここでの連戦はキツイが、いつでもオウミまで戻れるので、力不足と感じたら無理せずに引き返し、ステータスアップに励もう。

最後の会話の内容は?

最終的にラスタバンとの戦闘(ただし、これまでの行動によっては戦わないですむ場合もある)が終わると、あとはオルロワージュとの対決を残すのみだ。なお、オルロワージュとの対決前にアセルスとオルロワージュの会話イベントが発生するが、この会話の内容は、アセルスのそれまでの行動によって変化する。右にその全パターンを紹介するのでチェックしてほしい。詳しい分岐の条件はここでは明かさないが、これまでの戦闘内容や、城に戻ってからの行動が会話やエンディングに影響を及ぼしてくるぞ。







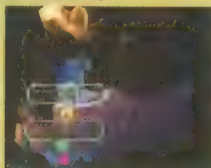
COLUMN

イベント戦闘を起こしたいなら、ここに行こう!

イベントの発生はランダムとはいえ、発生ポイントはあちこちにあるので、起こすだけならいろんなリージョンを歩き回っているだけでOKだ。主な発生場所は下にある通りだが、バカラの地下洞窟やワカツなど、秘印の資質収集時にしか行けない場所でも発生する。また、発生する確率は戦闘回数によって上がっていくようで、ある程度戦闘をこなすと確実に発生するようになる。こうなると、パーティの実力が上がっていないのに、どこへ行ってもイベント戦闘が発生して身動きが取れないという状況に陥る可能性がある。この場合、生命科学研究所に立てこもるのがオススメ。生命科学研究所内部にはイベント発生ポイントがないので、安心してステータスアップを図れるのだ。また、出てくる敵が強いので、技を閃きやすいという利点もあるぞ。

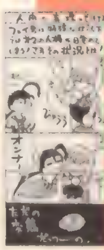
主な発生場所

ルミナス、オウミ、クーロンの裏通り、シンロウの遺跡、ドゥヴァンの神社、ジュライクにある1つの古墳内部、ヨークランドの沼地など。



▲ルミナスやオウミでは、入ってすぐの場所で発生する。





まんが/神奈川県 走馬あづみさん



T260G

今はなき過去の記憶を取り戻すための旅へ……

冒頭から謎に包まれた展開を見せるT260G編。さまざまなリージョンを巡り、欠落した記憶が埋まっていく過程は、このシナリオの見どころの1つと言えるだろう。新しいボディタイプを手に入れることで変化する、キャラクターのグラフィックを見るのも楽しいのだ。また、T260G編のみで仲間にできるキャラクターにも注目。メカレオナルドやナカジマ零式などを主力メンバーに加えて、メカパーティを結成してみるのも面白いはず。メカはLPがほかの種族の2倍近くあり、状態変化も受けない。さらにエネルギーを補充すればWPを回復できるなど、ほかの種族にはないメリットがいっぱい。積極的にメカ系の仲間を集め、個性的なパーティを育ててみよう。また、このシナリオでは幼い少年タイムとの温かい友情も見どころの1つだ。



▲インスタントキットは常に10個以上所持した方が得策

T260Gはこう育てよう

メカであるT260Gは、武器や防具、各種パーツを装備することでパラメータが上昇する。序盤では、シンロウ遺跡や古墳などで装備品を収集することに専念して、戦闘能力をアップさせよう。ある程度強くなってお金を稼げるようになったらショップを利用するといい。また、メカ系のキャラを育てる過程で重要なのがプログラムの入手。T260G編には、ところどころにプログラムを入手しやすいポイント（メカ系の敵しか出現しないなど）があるので、うまく利用しよう。また、特定の場所や特定の敵からしか入手できない特別なプログラムも存在するので、見つけたら逃さず入手しておくこと。



▶T260G編では、メカだけのパーティが面白い。育てる手間もかけて戦力的にも文句なしだ。

仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
ゲン	ボロ	イベントで仲間になる
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	メイレンと一緒に仲間になる
リュート	スクラップ	カバレロファクトリーで仲間になる
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	話しかけて「役に立って…」を選択
ナカジマ零式	シュライク(中島製作所)	社長に話しかけて「了解」を選択
酒王	シュライク(酒王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
メカレオナルド	マンハッタン	イベントで仲間になる
pzkwV	クーロン	メカレオナルドを仲間にして話す
アニー	クーロン	ルーン収集時に話しかける
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOに行く
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
フェイオン	タンザー	タンザーで「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
麒麟	麒麟の空間	（4ページを参照）
朱雀	ムスペルニブル山	（4ページを参照）





T260G編攻略チャート

ボロ～闘機場

◉がらくたをリサイクルして有効利用

クレーターでのがらくた集めが終わり、闘機場に行くとゲンの提案で大会に参加することになる。試合で勝つと獲得できる"がらくた"は、1試合ごとに必ずタコおじさんに修理してもらうこと。3戦勝ち抜くとカバレロの手下が暴れ始め、戦闘に突入する。まずはスクラップバズーカを撃ち込んで、あとはパンチなどで地道に攻撃すれば倒せるハズだ。

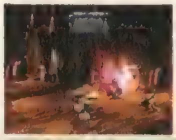


◀どんながらくたでも序盤で重宝する装備品になるので必ず修理してもらおう。

闘機場～クレーター

◉ダエモン先生はゲンにおまかせ!

まず、闘機場でゲンに話しかけ、タイム誘拐の情報を聞いたらゲンとともにクレーターへ行こう。クレーターには強力な装備品がいくつか落ちているので、必ず拾っておくこと。そして、カバレロ一味との戦闘では、攻撃力の高いゲンに攻撃を任せ、T260Gは回復役に徹した方が効率よく戦えるぞ。また、最初にダエモン先生から倒してしまえばあとが楽。



◀ゲンが使える最高の剣技でひたすら攻撃するのだ！

スクラップ

◉クレーンを操作して手下を排除

スクラップに着いたら酒場に行ってメイレンとクーンを仲間にしよう。次にカバレロファクトリーの右側の建物でリュートが仲間になる。カバレロは中央の建物の一番奥にいるが、クレーンを操作して手下を排除しておかないと戦闘で援護射撃されるので注意。カバレロが用意させたメカとの戦闘では、1体ずつ確実に倒していけば、それほど苦戦することはない。



◀手下が残った状態のまま戦闘に突入すると援護射撃で余計なダメージを……

クーロン

◉端末から情報を引き出せ!

クーロンでなすべきことは、端末からシュライクの中島製作所、マンハッタンのレオナルド、シンロウ遺跡に関する情報を引き出すこと。どの場所から行ってもかまわないが、遺跡の敵はけっこう強いので、後回しにした方がいいかも。あと、クーロン裏通りの重火器屋には、終盤でも十分通用するほど強力な武器が揃っているので、お金が貯まったら利用しよう。

マンハッタン

◉メカ工学者レオナルドに会おう

ショッピングモールのレオナルドに会うと、ボディ構造を調べてくれたうえで、メモリを拡張してくれる。レオナルドに会ってしまえば、この場所に用はないので、次の目的地へと向かおう。



▶この人物がレオナルド。T260Gに協力してくれる頼もしい味方だ。

まんが／三重県 田中将司さん

シュライク(中島製作所)

◉済王の古墳でマウス探し

中島製作所を訪れると社長に頼まれて、済王の古墳でマウスを探すことに。古墳の地下でマウスを発見したら社長に届けてあげよう。依頼を解決すれば用事はないのだが、このシュライクでは済王やコットンを仲間にできる。条件は厳しいがこの時点で仲間にできれば、心強いことこのうえない。ステータスアップを兼ねて、パーティを鍛えチャレンジ！

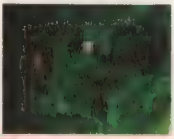


◀ここでは特殊工作車とナカジマ零式のメカ2体を仲間にすることもできる。

シンロウ(古代のシップ)

◉ＲＢ３型の新たな情報を入手！

シンロウの古代のシップでは、コウモリが強敵。仲間があまり成長していない場合は、決して戦わないこと。少なくともHPが400に達するまでは相手にしない方が身のためだ。また、この遺跡には上質の装備品がたくさん落ちているので、すべて獲得しよう。あとは、制御室の端末から「ＲＢ３型」の情報を引き出してしまえば長居は無用。すぐさま脱出しよう。



◀わかりにくいかもしれないが、この場所が制御室への入口となっている。

隠しボス「イクストル」の出現条件

古代のシップには、隠しボスの「イクストル」が出現する。コウモリ型のシンボルに13回以上接触してから下の写真の位置に行くと、突如イクストルが現れて襲いかかってくるのだ。並の強さではイクストルを倒すことは不可能なので、十分成長してから挑戦してみてほしい。また、イクストルは条件さえ満たせば復活するので、何度でも同じ場所で戦うことができる。



シュライク(中島製作所)

◉レオナルドが事故死!?

マンハッタン、シュライク、シンロウの３カ所を訪れたあとで、中島製作所の社員に話しかけるとレオナルドが事故で死亡したという情報を聞ける。この情報を聞いておかないとセントラルゲートに行ってもイベントが発生しないので、必ず聞いておくこと。この時点で仲間があまり成長していない場合は、生命科学研究所でステータスアップに励んでおくと先の展開がぐっと楽になる。

マンハッタン(セントラルゲート)

◉メカレオナルド登場！

セントラルゲートに着くとレオナルドの人格を移植したメカレオナルドが登場。そして、「ＲＢ３型」の情報をつかむためタルタロスへと向かうことに。タルタロスに出現する敵は強く、マップが広いため長期戦になる可能性が高い。出発前にパーティの装備を買い揃えるなど、準備を整えておくことが必要だ。



▶修理装置を搭載したメカレオナルドは回復役にうってつけの仲間

タルタロス

◉モービルマニューバを倒せ！

ここでは、モービルマニューバという固定モンスターを必ず倒しておこう。この敵を倒すと〝ハイペリオン〟など、メカ向けの強力な武器が手に入るのだ。配電盤が設置された部屋ごとに１体ずつ、計４体いるので絶対に見逃さないこと。多少強めだが全力で戦えば倒せないことはない。あと、各所に落ちているメモリボードなどの貴重品もゲットしよう。



◀多彩な特殊攻撃を使うモービルマニューバー。油断せず一気に倒せ！

HQ(建物〜プログラム内)

◉パーティの装備を充実させよう

実は、このＨＱではメカ系の敵しか出現しないので、プログラムを入手するには最適。しかも、回復ポイントがあるので、ヒューマンを思う存分成長させることも可能だ。また、プログラム内にのみ出現する〝ウィルス〟から入手できるプログラム〝ウィルス〟を絶対に入手しておこう。オメガボディは持ち帰って、いつでもタイプ変更できるようにしておくこと。



◀ＨＱメインフレームにコンタクトするとすべてのウィルスが消滅する。

RB3型内部

◉バロールを倒して最終エリアへ……

いよいよラストダンジョンに突入！　まず、２つのスイッチを操作してレーザーの放射を停止させよう。先に進むと巨大な壁が通路を塞いでいるが、これもスイッチを押せばＯＫ。奥に進むと機械神バロールとの戦いが待っている。回復役としてバックパックを装備したヒューマンを参加させ、強力な連携攻撃を連発して一気に勝負を決めるのがベストだ。



◀機械神バロールは凝視系の特殊攻撃を使うのでメカハーティで戦うとよい

COLUMN

究極の破壊兵器、次元衛星砲を使おう！

次元衛星砲とは、ビットを衛星とリンクさせて衛星軌道上からレーザーを放射し、敵単体を攻撃するという究極兵器のこと。これは「ビットシステム」とプログラム「サテライトリンカー」を組み合わせると使用可能になる。ビットシステムは、ボディタイプ２の固定装備。サテライトリンカーは、メカ系モンスターの〝ヘルメス〟から入手することができる。入手できる確率は低く、かなり時間がかかるかもしれないが、それだけの価値はあるぞ。気になる威力はというと、ビットが放出するレーザーのおよそ15倍とかなり強力。最終的には、バランスが良く能力値が高いオメガボディか、能力値が低くても次元衛星砲が使えるボディタイプ２か、そのどちらかのボディを使うことになるはず。好みで選ぼう。



▶サテライトリンカーを入手できたらさっそく装備。ビットと組み合わせよう。





まんが／千葉県　菅野友子さん



クーン

滅び行く故郷を救うため指輪集めに旅立とう!

目前に滅びの時を迎えつつあるリージョン、マーグメル。事態を憂慮したマーグメルの長老は、１人の少年にその運命を委ねる。すべて集めれば願いがかなうという指輪を求め、その少年は旅立つ……。このような重いストーリーを背負っているわりに、とにかく陽気なクーンの姿が愛らしいこのシナリオ。唯一、モンスターの主人公ということもあり、ほかのキャラとは一味違ったゲーム展開が楽しめるぞ。

また、シナリオのカギを握る指輪は、戦闘時に非常に役立つアイテムでもある。クーン編のみの恩恵なので、最大限に活用していこう。なお、この指輪のおかげで、戦闘が楽になる傾向があるためか、ボス戦などは独特のルールで行われるものが多い。こうした戦闘のユニークさもクーン編の面白いところだ。





▶モンスターの変身能力と、趣向を凝らしたボス戦。戦闘が面白いシナリオなのだ。

クーンはこう育てよう

クーンはモンスター。このモンスターという種族は、倒した敵の能力を吸収することで、使用できる特殊能力やステータスが変化、別のモンスターに変身するのだ。そして、この際注意しておかなければならないことは、突然強いモンスターに変化することもあれば、まるで弱いモンスターになってしまうこともある、ということだ。しかも、戦闘が終わるごとに、その機会が訪れる。だから、マメにセーブをしておいて、納得のいかないモンスターになってしまった場合はロードする、という手を使うのがいいだろう。ただ、何度も同じモンスターに変化していると、ステータスの数値が少しずつ底上げされていくので、余裕があるときには、少々弱いモンスターになってしまっても先に進めた方がいい場合もあるのだ。

仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
リュート	スクラップ	酒場で話しかける
T260G	スクラップ	酒場で話しかける
ゲン	スクラップ	酒場で話しかける
フェイオン	タンザー	話しかけて「協力する」を選ぶ
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にして話す
ヌサカーン	クーロン	イベント時、自動的に仲間になる
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
酒王	シュライク(酒王の古墳)	会えば仲間にできる
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にして話しかける
メサルティム	オウミ	サイレンス以外の妖魔を仲間にして話す
アニー	クーロン	ディスペア潜入時「信じる」を選んで話す
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る
ヒューズ	ＩＲＰＯ	カード収集時ＩＲＰＯに行く
麒麟	麒麟の空間	（４ページを参照）
朱雀	ムスペルニブル山	（４ページを参照）





クーン編攻略チャート

マーグメル

◉いろんな能力を覚えられるけど…

スタート地点となるここでは、長老に会う前なら何度でもラモックスの姉妹と模擬戦ができる。模擬戦とはいえ、実戦同様、倒した後は能力を吸収することが可能なので、多少運には左右されるもののいくつかの能力を覚えることができるのだ。ほとんどの能力はあまり使えないものばかりだが、エルフショットだけは中盤まで役に立つ。できればこれだけでも覚えておきたい。ここでは、たとえ負けてしまっても、ゲームオーバーにはならないしね。



▲連携攻撃をしてくることもあるので、確実に撃破していこう

スクラップ

◉悪徳商人カバレロを追いつめろ!

メイレンたちを仲間に加えてから、カバレロ事務所に行くと、メイレンが捕らわれてしまう。酒場でゲンに話しかけて救出に向かおう。メイレンを助け出したら、工場内部でカバレロの手下たちと決戦となる。ここでは、クレーンを使って高い場所にいる敵を排除しないと、戦闘中に無駄なダメージを受けてしまう。ＨＰの低いこの時点では、これが致命傷になりかねないので注意。ここでは「商人の指輪」を手に入れることができるのだ。



▲ボス戦では、威力の高い攻撃を使って確実に１体ずつ仕留めていこう。

クーロン

◉ここでステータスをアップしておこう!

クーロンでは、メイレンから指輪についての情報を得ることができる。もっとも１度にすべての情報は頭に入らないだろうから、参考にしておく程度でいい。ここには自然洞窟という、鍛練に最適な場所があるので、しばらく戦ってパーティの戦力の底上げを図ろう。というのも、次に行くことになるタンザーが、かなりの強敵揃いだからなのだ。自然洞窟に落ちている防具にはいいものがあるし、リュートたちにも、ここで技を覚えさせておきたい。



▲メイレンの情報はここに来ればいつでも見ることができる。覚えなくてもＯＫ。

タンザー

◉強敵登場! 万全の布陣で挑め

タンザー内部では、指輪をめぐってノーマッドと争うことになる。イベント戦闘が何度かあるが、タンザー内ではＷＰ、ＪＰの回復ができないので、通常攻撃を主体に戦っていこう。ここのボスはタンザー。この時点でのボスとしては、かなりの強敵といえる。幸い、ボス戦の直前に仲間になるフェイオンがそこそこ強いので、彼の体術を中心に連携攻撃を狙っていくといいだろう。タンザーを倒せば、強力な「盗賊の指輪」を入手することができるぞ。



▲タンザーはとにかく強敵。連携攻撃を狙って、短期決戦で挑もう。

まんが／愛媛県　如月二月さん

ヨークランド

◉ヌサカーンの助けを得て病魔を倒せ!

ヨークランドでは、指輪の持ち主である少女が病魔に侵されている。この病魔、実はモールというモンスターなのだ。しかも1回目の戦闘では、こいつを倒すことはできない。モールを倒すためには、妖魔医師であるヌサカーンの手助けが必要なのだ。クーロンに戻ってヌサカーンを仲間に加えてから、再戦を挑もう。ちなみに、戦闘開始後しばらくするとモールが少女に取りつくのだが、この前に攻撃してしまうと、ある程度のダメージを与えたところで逃げられてしまう。モールが少女に取りついた後に、いっせいに攻撃を始めよう。ただし、モールは1ターンごとに少女のLPを1ずつ吸い取っていく。6ターン以内に倒さないとゲームオーバーになってしまうぞ。倒せば、少女から「生命の指輪」を譲ってもらえる。



▲タイムリミットは6ターン。持てる力のすべてを使って倒すのだ!

バカラ

◉地下洞窟にネズミを追いつめろ!

バカラにいる人が指輪を売ってくれるという情報を得て、バカラに行くと、なんとその指輪がなくなってしまったという。実は、指輪はネズミに奪われてしまったのだ。指輪を持ったネズミを追って、アクションコメディさながらのドタバタチェイスが繰り広げられるぞ。バカラのカジノでネズミを追いかけて上へ上へと進んでいき、シャンデリアを利用(?)して、最終的にはノームの洞窟へ。洞窟の奥にネズミを追いつめ、無事捕まえれば、見事「勇気の指輪」を入手することができるのだ。



▲ここまで追いつめたら、ゆっくり歩いて近づいて捕まえよう。

マンハッタン〜オウミ

◉領主の罠から脱出せよ!

マンハッタンの宝飾店で指輪が売られているという情報を得てやって来たところ、その指輪はすでにオウミの領主が買い取ったという。その人物に指輪を譲ってもらうべくオウミに行くと、領主を名乗る人物の罠によりモンスターが徘徊する地下迷宮へと落とされてしまう。この地下迷宮には、回復エリアがない上に、どこへ行っても大量のモンスターが襲いかかってくる。幸い、この時点ではさほど強い敵ではないので、蹴散らしながら出口を目指そう。アイテムもたくさん落ちているので、残らずゲットしたい。出口近くには、デビルテンタクラーが待ち構えている。そのすぐそばで仲間になるメサルティムは水属性の攻撃に対して耐性を持っている。彼女の持っているブルーエルフを主力メンバーに装備させておけば、ボス戦もより楽になるぞ。この迷宮を抜けて領主を問い詰めれば、気になる言葉とともに「策士の指輪」を残していく。



▲ここにはアイテムがたくさん落ちている。しっかり拾っておこう。



▶ボス戦前には、水属性に耐性のあるアイテムを装備しておこう。クーンには特に必要だ

シュライク

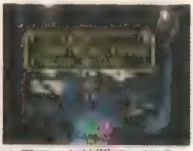
◉三種の神器を集め、済王に会え!

シュライクの済王の古墳に、残る指輪の1つがあるらしい。その指輪は、実は済王が持っているのだ。済王に会うための手段はほかのキャラとまったく同じ。古墳内で三種の神器を集めたあと、入口近くの祭壇にそれらすべてをささげてやればいい。そうすると済王の眠る部屋への扉が開き、先に進めるようになるぞ。ほかのキャラでプレイしている場合はこのあと、済王との戦いになるのだが、クーン編では会話イベントを経て「戦士の指輪」を譲ってもらえると同時に済王が強制的に仲間になるのだ。草薙の剣が手に入らないのが少々残念……かな?

クーロン〜ディスペア

◉監獄リージョンへ潜入!

クーロンでメイレンがディスペア潜入計画を持ちかけてきたら、ディスペアへ行くことができる。その後ライザに潜入を手引きしてあげると言われたら、彼女の言葉を信じてイタメシ屋の前に行けば、アニーを仲間にすることができるぞ(ちなみにアニーを仲間にしなくてもディスペアへは行ける)。いざディスペアに潜入したら、所長の部屋を目指す。扉の色が違うので、場所はすぐわかるはず。アニーが仲間にいる場合は、彼女が所長の部屋まで先導してくれる。ここでは所長から「隠者の指輪」がもらえるぞ。



▲アニーが仲間にいれば、道案内をしてくれるので心強いはず。

ムスペルニブル

◉試練を乗り越え、指輪の君に挑め

最後の指輪はムスペルニブルにいる指輪の君が持っている。指輪の君に話しかけると、試練を乗り越えろと言われるのだが、その試練とは、8つの部屋にあるカギをすべて集めるというもの。それぞれの試練はさほど苦労するものではないので、各部屋の扉を開くための指輪さえ揃っていればOKだろう。問題はその次の指輪の君との戦いで、ここでは華麗な連携を決めなくてはならない。ただし連携りれきに登録されているものはウケが悪いので、適当なものをここに入れておいて、別の連携を狙っていくのがいいだろう。芸術点で10点以上出せれば、見事クリアとなり、「神秘の指輪」を入手できる。



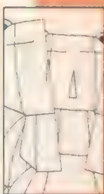
▲芸術点は、3連携が2点、4連携が3点、5連携で5点だ。

COLUMN

最強の敵? マグマスライムを倒せ!

ムスペルニブルで最大の敵となるのがマグマスライム。こいつは、LPにダメージを与えてくる強敵だ。ここでは盗賊の指輪を使うこと。これでクーンの姿を消して、残る4人で全体攻撃可能な技や術を使って戦うのだ。これなら、1人や2人倒されたとしても、クーンがやられてゲームオーバーという事態はまず避けることができる。すぐ復活するのがやっかいだが、5匹いるマグマスライムを、それぞれ6回ずつ倒せば勝つことができるぞ。長期戦を覚悟して戦おう。







まんが／大分県 なまみのもあいさん



リュート

お気楽な調子で世界を漫遊 立身出世の志は花開くか？

ヨークランドの雄大な自然の中で、ぶらぶらと放蕩生活をおくってきた青年リュート。ある日、彼は自立という大きな（？）目的をかかげて、広大なリージョン世界に旅立つ。リュート編は、そんな風変わりな主人公の旅を描いたシナリオだ。といっても、それを形にするのはプレイヤーであるキミ自身。目的も制限もない身軽なシチュエーションで、思いのままに『サガF』の世界を堪能できる。それがリュート編の魅力なのだ。好みのパーティで、珍しいアイテムを収集したり、リージョンを漫遊してみたりするなど、自由な感覚で旅を楽しもう。



▲意気揚々と旅立つリュート　彼が実りのある旅をできるかどうかは、プレイヤーしだい？

リュートはこう育てよう

リュートの初期ステータスにはひどく偏りがあり、なんともつかみどころがない。だが育ててみれば、意外と何でもこなせるキャラであることに気がつくだろう。比較的成長も速く、最初を我慢すればそこそこ戦える人材に成長する。術や銃を使うよりも、どちらかと言えば剣や体術で敵と戦う方が向いているぞ。ちなみにリュートだけは、1stチームから2nd、3rdチームに移動できる



▶剣を使わせると、早い段階で高度な技を覚える。前衛に出して戦わせよう

仲間にできるキャラリスト

リュートはほかの主人公たちと違って、話しかけただけでその相手をパーティに入れてしまう（つまり仲間にするかしないかの選択肢が出ない）。誰にでも話しかけていると、すぐにパーティが満員になってしまうぞ。

名前	場所	条件
サンダー	ヨークランド	庭で話しかける
ルーシュ	ルミナス	発着場で話しかける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる彼の影と話す
アニー	クーロン	ルーファスを仲間にして話す
ゲン	スクラップ	カード収集時クーロンでゲンの噂を聞く
T260G	スクラップ	酒場で話しかける
メイレン	スクラップ	酒場で話しかける
クーン	スクラップ	酒場で話しかける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒して「仲間にする」を選択
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを助ける
ルーファス	シュライク(武王の古墳)	ルーン収集時に話しかける
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にして話す
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って洞窟に入る
ヒューズ	IRPO	カード収集時IRPOに行く
朱雀	ムスペルニブル山	（4ページを参照）
フェイオン	タンザー	タンザーで「協力する」を選択
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
麒麟	麒麟の空間	（4ページを参照）
時の君	時間妖魔のリージョン	（4ページを参照）
メサルティム	オウミ	サイレンス以外の妖魔を仲間にして話す
ハミルトン	オウミ	ネルソンへ向かう戦艦内で話す





リュート編攻略チャート

ヨークランド

◉前途多難!?　リュートの旅立ち

村を出たリュートはさっそくリージョンシップに乗り込もうとするが、その船はトリニティの貸し切りで一般人の利用はできないと乗船を拒否されてしまう。そこへモンドという男が現れ、リュートをシップに乗せてくれる。このシップから、リュートの気ままな旅がスタートするのだ。



▲トリニティの執政官、モンドのはからいでリュートはシップに乗り込む

マンハッタン

◉世界をまたにかけ、自由な旅を

ここから先は、プレイヤーの意志で自由に行動できる。とはいうものの、何をするにもリュート1人では心もとないので、まずは各地のリージョンを巡って仲間を集めよう。本格的に旅を始めるのはそのあとだ。なお、ここでファーストフードの店に行くと、IRPOのヒューズに会うことができ、モンドについての話が聞ける。



▲モンドの動向にさぐりをいれるヒューズ。なお、ここで仲間にはできない



▲まずはドゥヴァンへ行って、小石とカードをもらうのが仲間集めの基本

オウミ

◉ハミルトン艦長との出会い

自由な旅を満喫して、そろそろシナリオを終わらせ、エンディングに向かいたいと思ったら、オウミのレストランにいるハミルトン艦長に会おう。そのあと発着場からネルソンへ行こうとすると、イベントが発生する。

モンド基地

◉いきなりの最終局面!

地下に降りる巨大なエレベーターは、1フロア降りるごとにストップする。各フロアにあるキーボックスを入手すれば、再起動させられるぞ。最下層で待ち受けるラスボスはかなり強力なので、ここまでの旅で仲間を集め、パーティをしっかり鍛えていなければ、まず太刀打ちできないだろう。



COLUMN

リュートの「来る者は拒まず」気質

キャラクターリストのところでも説明したとおり、リュートは一部の例外を除いて、話しかけたキャラを選択肢なしで仲間にしてしまう。1度仲間にしたキャラとは基本的に別れられないので、最後に時の君と麒麟を仲間にしたいと考えているプレイヤーは、誰彼かまわず話しかけてパーティを満員にしないように気をつけよう。ちなみにクーンとメイレンは、どちらか片方と話しただけで、2人揃ってパーティに加わる仲良しさんだ。

まんが／神奈川県　主婦のマテリアさん

それぞれのシナリオでとっても役に立つ(?)お得な技を紹介するぞ!

ここでは各シナリオをプレイするときに、知っていると役に立つ情報の数々を紹介しよう。ただし、情報の中には一応すべてのシナリオで実行できるが、組み込まれているシナリオで実践するのがもっとも適当（もしくは楽しい）というものも含まれているぞ。このほかにも『サガF』には、まだまだスゴイ秘密がたくさん隠されている。すべての秘密を解き明かして初めて、このゲームを完全に極めたと言えるのだ。



◀「サイキックプリズン」を使わずに、時の君や麒麟に勝つことはかなり困難だ。

ブルー編

●「オーヴァドライヴ」を使ってもJPが減らない!
絶大な効果を得られるが、使うと術者のJPが0になる「オーヴァドライヴ」。だが、この術の効果が持続している間に「停滞のルーン」を使うと、JPが減らないばかりか戦闘終了まで「オーヴァドライヴ」の効果が続くのだ。

●「サイキックプリズン」で2大ボスを一蹴!
ブルー編でのみ戦うことになるボスキャラの、時の君と麒麟は、「オーヴァドライヴ」や「リバースグラビティ」などの強力な術を使う難敵。しかし「サイキックプリズン」でその術を封じれば、楽勝とまではいかないが戦闘が楽になる。

クーン編

●最弱モンスター「ラモックス」に変身!
モンスターに「サミング」、「エルフショット」、「爪」の3つのモンスター能力を吸収させると、ゲーム中ではクーン編の冒頭にしか登場しない、ピンク色の「ラモックス」に変身できる。姿はカワイイが、能力は最弱なのだ。

●最強モンスター「マリーチ」に変身!
同じくモンスターに「死の凝視」、「マヒ凝視」、「魅了凝視」、「石化凝視」の4つのモンスター能力を吸収させると、防御力以外のすべてのステータスが77という最強のモンスター、「マリーチ」に変身できる。

T260G編

●ボロで買える破壊光線銃は実用可能!
ボロの町で10000CRで売られている「破壊光線銃」と「粒子加速砲」は、店の主人の話ではニセモノもしくは不良品ということになっている。だが実際に購入すると、ちゃんと使うことができる（普通は買えないだろうけど…）。

●裏メモリボードを安く入手する方法
クーロンの裏通りで「裏メモリボード」を売っている男と話し、「買わない」の選択肢を選んで別のマップに行く。そのあと戻って男ともう1度話すと、「裏メモリボード」がさっきまでの半額に。何度も値切ってしまおう。

レッド編

●盾のカードをラクラク入手
普通はヒューズと一緒にムスペルニブル山へ行き、花を持ち帰らないともらえない盾のカード。ところがレッド編では、カードを集めていてヒューズが仲間にいる状態でIRPOに行くと、簡単に盾のカードが手に入るのだ。

●燃え上がれ!「真アル・フェニックス」
クライマックス寸前に戦うことになるボス、メタルアルカイザーとの戦闘で、敵が「ダークフェニックス」を使ったあとに、アルカイザーが「アル・フェニックス」を使うと「真アル・フェニックス」を閃く。

エミリア編

●エンディングの秘密
実はエミリア編は、2種類の異なるエンディングが用意されているマルチエンディングシナリオなのだ。分岐のポイントはゲーム後半、ノームの洞窟での展開。巨獣と戦うかどうかによって、エンディングが変化するぞ。

●ロッカーに隠れるときは…
ゲーム序盤、ディスペアでハンドバズーカを取る場面。警備員に見つからないようにロッカーの中に隠れるのだが、実は最初に隠れたロッカーだけでなく、バズーカの置いてある向かい側のロッカーにも隠れることができる。

アセルス編

●「幻魔相破」の超ダメージ!
武器の「幻魔」を使った攻撃の待機中に、敵の攻撃を受けると発動する「幻魔相破」。この技は、敵の攻撃で気絶したときでも発動し、その場合は通常の3倍のダメージを相手に与えることができる。

●ファシナトゥールの巨人でアイテム稼ぎ
ファシナトゥールの針の城にいる巨人は、倒すと「黒曜石の剣」などの貴重なアイテムを落とす。この巨人は倒してしまっても、背後の扉を開けずに、別のマップに行って戻ると復活するので、何度も倒してアイテムを稼げる。

リュート編

●ジャンク屋で何度もアイテムあさり
前金を払うと3回だけアイテム探しができるジャンク屋で、3回アイテムを探したあと店から出ずにアイテムを売ろうとすると、なぜかアイテムを探せる回数が増える。1回分の値段で何度でもアイテムを探せるのだ。

●リュートはスケベで酔っ払い!?
シュライクの本屋でHな(?)写真集を見たときのリュートの反応は「いいね、いいね～。でも、実物はもっといいんだ」というもの。ヨークランドでお酒を飲んで「もっと飲ませろ」と絡むのもリュートなのだ。まぁいいけどねぇ…。



◉なんとシナリオをクリアするたびにキャラクターのステータスは変わるのだ




▲左が最初のプレイで仲間にしたとき、右が2度目のプレイで仲間にしたときの初期ステータス。ここまで差があるのだ。

シナリオをクリアしてシステムデータを更新したあとに、別のシナリオでゲームを始めたとき、途中で仲間にしたキャラの初期ステータスが、前回のプレイで仲間にしたときの初期ステータスと違っていると感じたことはないかな？　実はシナリオの途中で仲間になるキャラ（主人公キャラが、別のシナリオで仲間として登場するものも含む）は、シナリオをクリアしてシステムデータを更新するたびに、初期ステータスが変化する仕組みになっている。例えば、最初のプレイでメイレンを仲間にしたときは、ステータスの平均値は10前後で技もあまり覚えていないのだが、システムデータを更新したあとのプレイでは、ステータスが軒並みアップして、さらにいくつかの技や術を覚えていることもあるのだ。



まんが／大阪府　哀さん

フロントミッションセカンド

●発売日／97年9月25日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／S.RPG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

C1997 スクウェア キャラクターデザイン／末弥 純

戦闘の基礎をつかんで全ミッションを戦い抜け！

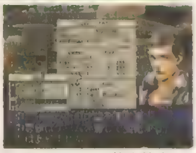
リアルでハードなロボット、ヴァンツァーが戦いを繰り広げる、シミュレーションRPG『フロントミッションセカンド』。以下の攻略では、戦闘の基本はもちろんのこと、ミッション31までを徹底紹介。2つのサブイベントもあわせて紹介していくので、じっくり読み込んで、『セカンド』をヤリ込もう！



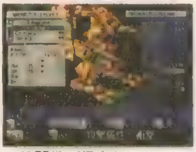
▲ヴァンツァーの戦闘は、『セカンド』の醍醐味。細かなセットアップも通好み！

ヴァンツァー＆パーツ

ヴァンツァーは、ボディ（胴体）、アーム（腕）、レッグ（脚）、コンピュータといった4つのパーツで構成されている。コンピュータ以外のパーツには、それぞれに耐久力（HP）が設定されていて、それがゼロになるとそのパーツは破壊されたことになり、当然ボディが破壊されると、そのヴァンツァーは戦闘不能になる。また、アームが破壊されるとアームに装備していた武器が使用不能に、レッグが破壊されると移動力が1になってしまう。ヴァンツァーは、耐久力だけでなくパイロットの能力（Talent）やミッション攻略に有効なセットアップを考えて組み立てよう。



▲パイロットの基本能力であるTalentは変化しない



▲格闘戦が得意なパイロットには格闘仕様で！

基本戦闘講座

●装甲属性を見極めて攻撃

敵味方のヴァンツァーのパーツには装甲属性が設定されている。装甲属性には耐炎熱、耐貫通、耐衝撃、ノーマルの4種がある。攻撃する場合は、装甲に耐性のない攻撃属性の武器で攻撃すること。また、ノーマルは全部に対して少しずつ耐性を持っているということ。

●敵の動きの特徴をつかめ

敵の行動パターンは大別すると、最も近い敵に直線的に接近してくるタイプ、特定の場所に向けて移動するタイプ、出現場所にとどまって接近すると近づいてくるタイプの3種類に分けられる。敵によって、先回りしたり、誘導したりして有利な場所で戦おう。

●敵の弱点を突け！

ゲーム後半からは敵のレベルも上がって、戦闘での苦戦は必死。その反面、格闘専門、遠距離攻撃専門といったエキスパート的なユニットが増えてくるので、格闘仕様のユニットは遠距離攻撃、遠距離攻撃仕様のユニットには格闘・近距離攻撃で倒していこう。

●敵のAPを徹底的に下げる

戦闘の基本中の基本といえば、1機の敵ユニットを多数の味方ユニットで集中攻撃すること。しかも、敵の周囲、4方向を囲んで攻撃した場合、敵ユニットは攻撃はおろか反撃もままならなくなる。強力な敵ユニットやレベルの高いパイロットの乗った敵ユニットは包囲し無力化しよう。



▲周囲を囲むと、攻撃、反撃、回避の行動に必要なAPが回復しなくなる。

◉レイヴン＆嫌なヴァンツァー入手方法

強力無比なパワーを誇るレイヴンと嫌なヴァンツァーは、両機とも格闘戦仕様（レイヴンは右手に武器を装備できる）の機体だが、あるとなしとではゲーム難易度が大きく違ってくる。2機とも入手しておけば、格闘戦においては無敵。格闘戦が得意なパイロットを乗せておけば、レベルもサクサク上がること間違いなし！

レイヴン

OCUフォーラムで「HUFFMAN」と入力	ミッション5終了後、ドゥカンディの酒場に行き、出会った男から「HUFFMAN」というパスワードを聞く。OCUフォーラムで入力するとハフマン紛争の情報が……。
チェックコードに「MADEIRA」と入力	情報の最後の部分は、一見壊れているように見えるが、数字と文字の組み合わせのパズルを解くことで「MADEIRA」というパスワードが手に入る。これを入力すると……。
OCUフォーラムで「SAKATA」と入力	人間の脳を使用したブレインデバイスをコンピュータの部分に搭載したヴァンツァー「レイヴン」の情報が表示される。ここで、またチェックコードを要求される。
チェックコードで「OCILIPY」と入力	6月16日のDNCフォーラムのリーザあてのメッセージを見る。労働党（SOCIALIST PARTY）から星（STAR）の文字を取ったチェックコード「OCILIPY」を入力。
6月24日ダカの酒場へ	以上の作業を6月16日までに完了させると、リーザあてに「6月24日にダカの酒場へ来られたし」というメッセージが届く。ダカの酒場へ行くと謎の男がリーザに声を……。

嫌なヴァンツァー

DNCフォーラムの極秘情報を見る	6月20日のDNCフォーラムの極秘情報にアクセスしてみると、6月21日にDNCフォーラムのその他の情報にアクセスするようにとの指示があるはず。
DNCフォーラムでその他の情報を見る	6月20日のDNCフォーラムの、極秘情報のメッセージに隠された謎。正解は「DICTIONARY」から「DNC」を抜き出して残る文字「ITIOARY」になる。
DNCフォーラムで「ITIOARY」と入力	「ITIOARY」を入力すると、いろんなフォーラムのパスワードとアドレスを参照できる。ここでシュネッケ社のフォーラムのパスワードをチェックしてみる。
シュネッケ社のフォーラムで「SN」と入力	6月21日のDNCフォーラムのその他の情報のメッセージの謎を解く。「カタツムリ」の英語訳とドイツ語訳に共通する文字「SN」。これがパスワードだ。
クイズで「GERMANY」と入力	シュネッケ社のフォーラムで「SN」と入力するとクイズが始まる。解答は「GERMANY」といたって簡単だが、これを約6秒以内に入力しなければならないのがホネだ。



◀大型機動兵器も一撃で葬り去る、脅威のレイヴンクロー。

入手できるのはミッション24終了後になる。右手には格闘戦用の武器を装備させて、格闘戦のレベルを上げたいパイロットを乗せるのがいいだろう。



◀外見はとてもおチャメ。それに似合わぬ実力に注目！

パスワードさえ知っていれば、ミッション3から使えるようになる。ミッションごとにパイロットを乗り換えさせて格闘戦のレベルを上げよう！





まんが／福岡県 銀なら5枚さん

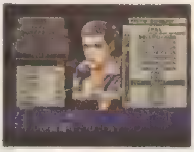
スキル

◉スキルの特性を覚えて敵ユニットを手玉に！

スキルは、敵と戦って得られる経験値や敵のパーツを破壊したときに得られるオーナーポイントを蓄積していくことで覚える特殊能力。大別すると4つに分けられる。周囲の敵味方、フィールドに作用するオーナースキル、コンピュータに搭載されているCOMスキル、戦闘中にランダムに発動するバトルスキル、そして、キャラクター固有のバトルスキル、スーパースキルだ。戦闘中に発動するバトルスキルは最大4つまで連鎖（チェーン発動）するという特性を持つ。4連鎖しようものなら、敵を簡単に破壊できるだろう。ここでは、発動すると圧倒的な攻撃力を発揮するスーパースキルを紹介しよう。



▲チェーン発動すると敵を完膚なきまでに破壊できる



◀オーナー、バトル、スーパーを合わせて4つまで装備できる。

スキルの種類

■バトルスキル
戦闘中にランダムに発動するスキル。全40種類。チェーン発動することで敵に多大なダメージを与えられる。

■スーパースキル
キャラクター固有のバトルスキル。

■オーナースキル
周囲の敵味方、フィールドに作用する。戦闘中は常に発動している。

■COMスキル
クロックアップしたりすることでコンピュータに装備されるスキル。最初からスキルを持っているコンピュータもある。戦闘中は常に発動している。

スーパースキル一覧表

覚えるキャラクター	名称	対応する攻撃	効果・条件(レベルアップによる変化)
アッシュ	スナイパー	近距離	最初の攻撃は必ずボディに命中する。ライフル系の武器装備時のみ発動。攻撃力かX％アップする(Lv1 X=10／Lv2 X=20／Lv3 X=30／LvMAX X=50)
ジョイス	ハンティング	近距離・遠距離	命中率がX%、攻撃力がY%アップする(Lv1 X=10 Y=10／Lv2 X=20 Y=15／Lv3 X=30 Y=20／LvMAX X=50 Y=25)
エイミア	ハイスピード	近距離	弾丸の発射回数かX回増加する。単発武器では発動しない(Lv1 X=2／Lv2 X=2／Lv3 X=3／LvMAX X=5／Lv1よりLv2のほうか発動率か高い)
グリフ	ビートアップ	格闘	攻撃回数がX回増加する。両手が格闘武器になっていること。ロッドでも発動する(Lv1 X=1／Lv2 X=1／Lv3 X=2／LvMAX X=3／Lv1よりLv2のほうが発動率が高い)
トマス	2レベルダメージ	格闘	格闘レベルの20倍のダメージを与える(発動率がアップする)
ロッキー	マシンガンブロー	格闘	攻撃回数がX回増加する(Lv1 X=1／Lv2 X=1／Lv3 X=2／LvMAX X=3／Lv1よりLv2のほうが発動率が高い)
ロズウェル	デストラクト	遠距離	攻撃力がX%アップする(Lv1 X=50／Lv2 X=50／Lv3 X=100／LvMAX X=200／Lv1よりLv2のほうが発動率が高い)
サユリ	スーパーラッキー	近距・遠距・格闘	攻撃かすべて命中すると攻撃力アップ。ラッキーより攻撃力か高い(発動率がアップする)
リーザ	シューティングスター	遠距離	残弾をすべて撃ちつくす。1発あたりの攻撃力はX%になる(Lv1 X=75／Lv2 X=75／Lv3 X=100／LvMAX X=125／Lv1よりLv2のほうが発動率が高い)
コーティ	クルセイダー	格闘	命中するとクリティカルとスタンパンチの効果を与える(発動率がアップする)
パイク	バックアタック	近距離・遠距離	敵の回避率がX%タウン。こちらの攻撃力がY%アップする(Lv1 X=10 Y=10／Lv2 X=20 Y=15／Lv3 X=30 Y=20／LvMAX X=50 Y=25)
メイラン	ブラストブロー	格闘	攻撃か命中したパーツをHPに関係なく破壊する。単発武器のみ(発動率がアップする)

ネットワークパスワード

●情報の宝庫にアクセスしよう

「セカンド」から加わったネットワーク要素。ここには、いろんな情報やイベントが隠されている。20ページで紹介している、レイヴンと嫌なヴァンツァーは中でももっとも貴重な情報。ここでは、数あるネットワークパスワードから兵器、ヴァンツァー関連のメーカーにアクセスするためのパスワードを公開しよう。

レオノーラエンタープライズ LEONORA	LEADEN	商品紹介
	NORALOE	秘密データ
	LEAFED	秘密の商品案内
イグチ IGUCHI	IGLOO	商品案内
	IGNOBLE	コンピュータクロックアップサービス
霧島重工 KIRISIMA	KIDSKIN	商品案内
	KINDLE	コンピュータクロックアップサービス
ヴィンスシャパン VINESJP	VIADUCT	商品案内
	VICIOUS	コンピュータクロックアップサービス
ジェイトメタルライマン JM=LY	JOCULAR	商品案内
	JONQUIL	コンピュータクロックアップサービス
	MEAL	秘密の商品案内
ヴェルタ VELDA	BICARB	商品案内
必武（ビィウゥ） BIWU	VIAND	商品案内
パペール PAPEL	PAEAN	商品案内
	PALAIS	コンピュータクロックアップサービス
ディアブルアビオニクス DIABLE	DIAPER	商品案内
	DIACTIC	コンピュータクロックアップサービス
ファイアバレー FIREVALY	FAITH	商品案内
	FAKIR	コンピュータクロックアップサービス

ウォルター=ヴォネガット WT=VN	WAGNER	商品案内
シュネッケ SCHNECKE	SCATTER	商品案内
	SCUFF	コンピュータクロックアップサービス
	SN	嫌なヴァンツァーの情報
	SCISSOR	嫌なヴァンツァーの情報
センター SENDER	SCHERZO	商品案内
	SCUSS	コンピュータクロックアップサービス
トロー TAUREAU	TELERAN	商品案内
バレストロ BALESTRO	BAFFLE	商品案内
ナクソス NAXOS	NACRE	コンピュータクロックアップサービス
テルアビブエアロスペース T.A.S	TABARD	商品案内
マセルインダストリィ MASEL	MAJYAR	商品案内
インターゲーン ING	INCISE	お客様各位
	INCITE	秘密の商品案内





まんが／埼玉県 民伊実佐さん

アロルデシュに吹き荒れる嵐、その渦中でアッシュたちは！

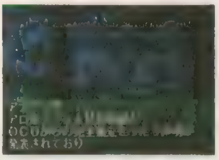
西暦2102年6月12日深夜、OCU(オシアナ共同連合）に属する、アロルデシュ人民共和国。このアロルデシュにあるOCU軍のリミアン駐留基地に、アロルデシュ軍のヴァンツァーが修理のために運び込まれた。しかしそのとき、無人のはずのヴァンツァーが動きだし基地を攻撃し始める。アッシュたちは基地を守るために戦う。



▲アロルデシュ軍に攻撃されるOCU軍のリミアン駐留基地

◉アロルデシュ軍の一斉蜂起

若き司令官、ヴェン＝マッカージェ中佐指揮の下、アロルデシュ各地で一斉蜂起した。彼らの目的はアロルデシュの独立にあるかに見えたのだが……革命軍の背後に見え隠れする謎の企業インターゲーン。動乱に巻き込まれたアッシュたちの運命は!?



◀ラジオでは武装蜂起したクーデター軍のニュースが……

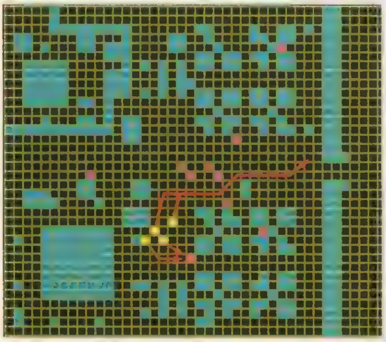
MAPの見方

- 🟨：味方の出現場所（配置場所）
- 🟡：味方の出現場所（固定）
- ▲：味方NPCの出現場所
- ✕：味方の増援
- ●：敵の出現場所
- ✕：敵増援の出現場所
- ●：所属不明ユニットの出現場所
- ■：移動不可能な場所
- ★：扉や入口など

マップ上の他の区別は上記のようになっている。矢印は味方の進軍ルートの例だ

MISSION 1

アロルデシュにあるOCU軍のリミアン駐留基地が、アロルデシュ軍に襲撃された！　アロルデシュ軍内部に、いったい何が起こっているのか？



MAP攻略 敵ヴァンツァーを輸送してきたトラックは経験値稼ぎにはもってこいの標的だが、敵ヴァンツァーの被害が大きくなると逃走し始める。基地ゲートから逃げてしまうのだ。序盤の戦闘ヘリは放っておいたほうがいいだろう。

攻略のPOINT◉戦闘の基本を把握せよ！



▲駐留基地のゲートさえ塞いでしまえばこちらのもの。輸送トラックは逃げ場を失う

味方の全ユニットを固まったまま移動させ攻撃するのが、もっとも安全な戦略。しかしそれでは、輸送トラックに逃げられてしまう。そこで、アッシュとエイミアで基地ゲートを塞ぐように移動させ、ジョイスとグリフは接近してくる敵ヴァンツァーを倒すようにする。グリフはこのミッションの最後に敵にやられてしまうので、極力他のユニットで敵を倒すようにすること。

AFTER MISSION◉壊滅した基地を脱出



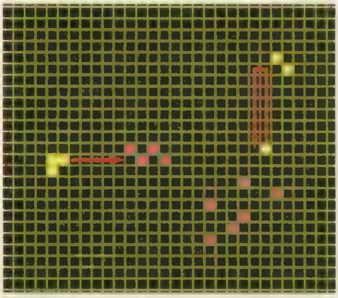
▶グリフが敵の増援に突撃をかける。彼のおかげで逃走の隙が……

アロルデシュ軍のヴァンツァーを撃退したアッシュたち。そこに新たな敵の増援が襲来する！　逃走するアッシュたちの盾となるべく、グリフが敵の増援に突撃をかける！　そのとき、グリフのヴァンツァーは炎に包まれた……。



MISSION 2

国境へと向かうアッシュたち一行はアロルデシュ軍に攻撃されかかっているヴァンツァー小隊を発見し、ともにアロルデシュ軍に立ち向かう！



MAP攻略 味方ユニットを分断させておくと不利なので、序盤でトマス、アッシュチームが合流できるような動きになるようにする。初めて登場するリペアヴァンツァーは敵ヴァンツァーのパーツを回復させる補助ユニットなので、できるだけ先に倒すように。

攻略のPOINT◉突出を避け敵を迎撃



▲ロズウェルの攻撃で、敵にダメージを与えてから、トマス、ロッキーの格闘でしとめろ！

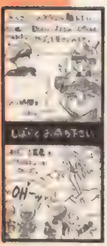
敵は、おおまかに2つの部隊に分かれており、それぞれがアッシュ、トマスチームに向かって攻めてくる。味方ユニットが突出すると、容赦なく集中攻撃を受けるので注意しよう。トマスチームは、まず最初にトマスをロッキーとロズウェルのいる高地に移動させ、向かってくる敵ユニットをロズウェルの遠距離攻撃で迎え撃つ。とどめはロッキーとトマスの格闘で刺す。アッシュチームは近づいてくる敵ユニットを各個撃破していけば問題はないはず。

AFTER MISSION◉ダカへ向かうアッシュたち



▶国境の警戒は厳重を極めているらしい。国境からの脱出は断念

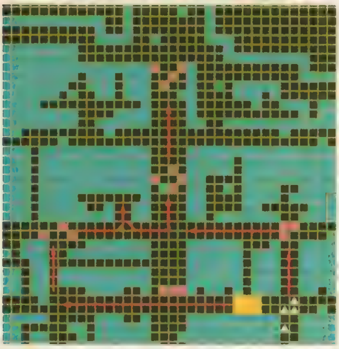
革命軍を撃退したアッシュたち。このまま国境から脱出しようとするのだが、トマスに止められる。国境付近は革命軍が密集しており、突破は不可能に近い、とトマスはアッシュをさとす。彼らはトマスの友人のいるダカへと向かう。



まんが／富山県 小藤まりさん

MISSION 3

サリバシュの手引きによる国外脱出との交換条件に、ダカから武器を運ぶ手伝いをすることになったアッシュたち。彼らに首都防衛軍が襲いかかる。



MAP解説 勝利条件はNPCであるトラックを護衛し脱出させること。NPCとして参加しているサリバシュの部下は、サリバシュ邸地下の訓練場で鍛えておくとラク。

攻略のPOINT◉狭い路上での戦闘



▲爆撃に当たると大ダメージを負ってしまうので注意！

味方ユニットを進めるルートは、最初トマスが提案したものでいいだろう。トラックに先行して移動し、敵を確実に撃破していこう。ただしトラックは、こちらの意図とは関係なく毎ターン進めるだけ進んでしまうので注意すること。また、トラックと味方ユニットが離れすぎるとトラックが移動しなくなるのにも注意。倉庫でトラックが武器を積み終えると、爆撃機からの攻撃が始まる。爆撃地点は毎ターン最初に告知されるので慌てるな。

AFTER MISSION◉サリバシュ邸に革命軍が

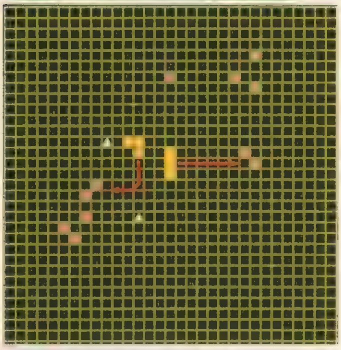
▶ヴェンの手がサリバシュに 彼の追撃をかわし続けられるのか！



無事、輸送トラック護衛の任務をはたし、首都ダカのダウンタウンから脱出したアッシュたち。サリバシュに連絡をとると、屋敷にクーデター軍が迫っているので脱出したという。そこで、彼らはドゥカンディにあるサリバシュのアジトで合流することになる。

MISSION 4

アロルデシュ海岸沖に停泊する制海艦で脱出することになったアッシュ、エイミア、ジョイスの3人。そこに革命軍のリーダー、ヴェンが迫る！



MAP解説 勝利条件は敵の全滅、またはアッシュ、エイミア、ジョイスの脱出。セオリーどおりに各個撃破をしていけば、スワンプヘリ到着の前に敵の全滅も可能だ。

攻略のPOINT◉合流し敵を個別に倒せ



▲ヴェンの率いる戦闘ヘリへの攻撃は、後回しにする。

敵ユニットが味方ユニットを包囲する陣形をとっているので、戦力を分散させず、接近してくる敵を確実に撃破していこう。とはいっても敵ユニットに挟まれてしまう形になるので、戦闘はけっこうツライ。アッシュ、エイミア、ジョイスは戦闘車両の部隊を、トマスたちは接近してくるヴァンツァーを倒すようにする。ヴェン率いる戦闘ヘリの部隊が気になるが、序盤は移動してこないので、敵地上ユニットの撃破に専念しよう。

AFTER MISSION◉脱出した者、残された者

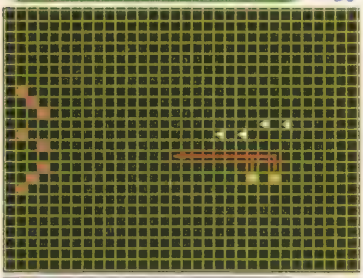
▶リミアン基地を観察するリーザとサユリ 彼女たちの目的は？



アッシュたち3人の脱出が完了した時点で、このエピソードは終了。舞台はリミアン駐留基地を偵察しているリーザ、サユリの場面に。どうやら革命軍は捕虜を収容所まで輸送することにしたらしい。応援を要請したリーザとサユリは捕虜を奪還するため輸送のルートに向かう。

MISSION 5

リミアン駐留基地の捕虜輸送ルートに先回りした、OCU情報部のリーザとサユリ。アロルデシュ軍からの捕虜救出作戦は成功するのか？



MAP解説 勝利条件は捕虜輸送ヘリ以外の敵の全滅。リーザとサユリ、どちらかに強化機体を合流させるのを忘れないように。敵の突撃戦闘ヘリは、全機が遠距離攻撃武器を装備しているので、遠距離からの不意打ちに十分注意すること。

攻略のPOINT◉味方NPCと協力して戦え



▲確実に敵を撃破すること。

動かせる味方ユニットは、リーザとサユリの2機だけなので、できるだけ後方に位置するようにし、味方NPCを突破してきた敵だけを相手にするのが得策。輸送ヘリが逃走を始めたら、マップ外に脱出される前に、護衛の突撃戦闘ヘリを全滅させなければならない。逃走されると、もちろんゲームオーバー。難しいミッションではないのであせらずに！

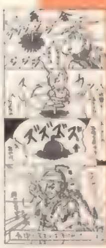
AFTER MISSION◉生きていたグリフ

▶闘技場で5回勝たなければコーディと戦うことはできない



捕虜の中には、なんとグリフの姿が。リーザたちはグリフを仲間に加え、「環誘導侵攻制御装置」の情報を求めてドゥカンディに向かう。ドゥカンディの闘技場でコーディから情報を聞き出すためには、彼女に勝たねばならない。彼女と話をしたのちリーザは革命軍の捕虜収容所に向かうことになる。

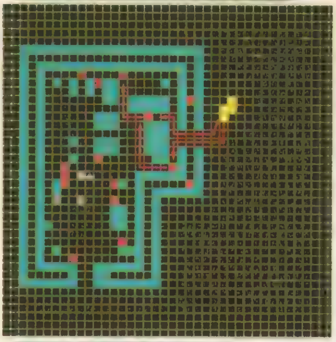




まんが／岡山県　朔天野さん

MISSION 6

収容所のようすをうかかっていると、謎の戦闘ヘリか収容所を攻撃し始めた。その機に乗じて収容所へ、一気に突入するリーザたち！



攻略のPOINT◉敵の増援を迎え撃て！

収容所の側面から進入して２機のヴァンツァーと、２台の戦闘車両を破壊したら、敵の増援の出現位置に味方ユニットを３機向かわせる。敵の増援を迎え撃つ準備が整ったら、味方ユニットの１機を収容所の中庭にいる捕虜のトラックに接近させよう。増援が出現したら、増援を全滅させる…

…とはいっても、コマンダーの乗ったヴァンツァーは、このミッションで最もやっかいな敵。できるだけ先に倒すようにしたい。回避能力が高いので、味方の攻撃をことごとくかわされて、反撃で大きなダメージを負ってしまったりする。こいつは、４方向から周囲を囲み込んで、反撃はおろか回避もできないようにしてから倒すのが得策だ。あとは捕虜の奪ったトラックが無事脱出できるように、収容所正門までの逃走ルートを確保しよう。



▲中庭のトラックにこのあたりまで接近すると敵の増援が出現。その前に迎え撃つ準備を。

MAP解説



勝利条件は、捕虜の奪取したトラックを[illegible]後、マップ外に脱出するか敵を全滅させること。謎の戦闘ヘリは[illegible]敵のユニットを[illegible]してはくれるが、ある程度の時間がたつと引き上げてしまう。脱出するトラックに近づくと3機のヴァンツァーが増援として出現する。なかでも、コマンダーの乗ったヴァンツァーは強い。トラックに近づく前に[illegible]になりそうな敵ユニットを撃破しておくと[illegible]がラクになる。

AFTER MISSION◉OCU軍の無謀な作戦

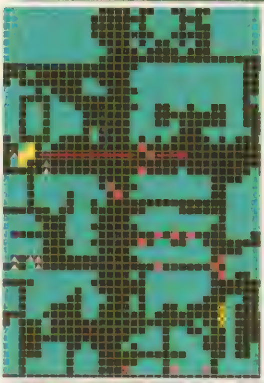
収容所に捕らわれていた捕虜を無事に救出し、戦線を離脱したリーザたち。しかし、捕虜の中には「環誘導侵攻制御装置」に関する情報を知っている者はいなかった。4人は、司令部に戻って、今後の行動の計画を立て直すことにする…。だが、司令部に戻った彼らに、首都ダカに捕らわれているアロルデシュの政治家とOCUの大使たちを救出するための作戦に参加するようにと、命令が下される。アロルデシュ国内でのOCU軍のサポート体制もままならない段階で、いきなり革命軍が陣どっている首都ダカに、大々的な作戦を敢行しようとする、司令官ホードマン。彼は焦りすぎだと異議を唱えるリーザを無視する。はたして政府要人救出作戦は成功するのだろうか？



▲本部にいる捕虜救出のスペシャリスト。不敵な態度をとるこの男。なにやらキナ臭いが……

MISSION 7

首都ダカに捕らわれたアロルデシュ政府関係者とOCUの大使救出を巡っての総力戦が展開される！　敵戦力を駆逐して救出ヘリを守り抜け！



攻略のPOINT◉救出ヘリを敵部隊から守れ！

このミッションでプレイヤーがするべきことは、敵の戦闘ヘリ部隊を撃破して、救出ヘリの安全を確保すること。そして、ヘリが大使館前で要人を乗せた後、ヘリが攻撃されないように護衛すること。作戦が始まったら、敵の戦闘ヘリを破壊しながら大使館前まで進む。敵の戦車とヴァンツァーは多少やっかいだが味方のNPC部隊にまかせよう。コマンダーの乗ったヴァンツァーだけは大使館に向かう途中に、必ず撃破しておくこと。救出ヘリが大使館に着陸すると、敵の増援である戦闘機が3機出現する。こちらは、敵の増援出現と同時に戦闘に参加してくれるトマスたちに任せてしまおう。ただし、最低でも1機はトマスたちの攻撃を突破してきてしまうので、リーザたちのユニットで対応せざるをえない。



▲増援の戦闘機は、マシンガンやライフルでは簡単に撃墜できない。対空ミサイルを使おう

AFTER MISSION◉無事脱出、しかし新たな敵か…

アロルデシュの政府高官、OCU大使たちの救出に成功したリーザたち。革命軍の追っ手から逃れた救出ヘリは、ダカの南西に位置する森に着陸し、長距離輸送ためのVTOLを待つことになる。ここでは武器やヴァンツァーのパーツが購入できるので、久々に戦線に加わったトマスたちの装備を整えておこう。ヘリからVTOLに乗り換える政府高官たちを、引き続き護衛するリーザたち。そこに、革命軍の追撃部隊が！　リーザたちはVTOLを逃がすために、自らが残って追撃部隊をくい止めることを決意。圧倒的な戦力の前に勝機はあるのか？

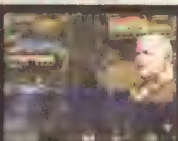


▲敵を牽制し、要人の乗ったVTOLを逃がすリーザたち。



◀ここで装備を調えておくと、直後の戦闘がラクになる

MAP解説



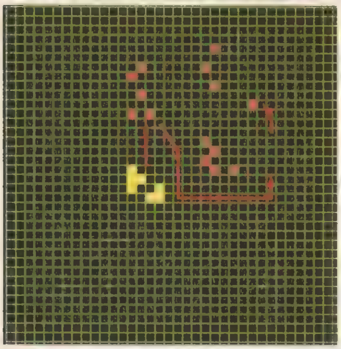
勝利条件は、要人救出ヘリがマップ外に脱出するまで守ること。敵ユニットのヴァンツァーは、ほとんどが格闘戦仕様なので、遠距離攻撃武器で先制攻撃をしかけよう。救出ヘリが大使館に到着すると、敵の増援である戦闘機が3機出現する。これと同時に[illegible]の状況を見ていたトマス、ロッキー、ロズウェルが戦闘に参加するので、[illegible]にまかせよう。





まんが／千葉県　杜士さん

MISSION 8



敵が高地にいるため、移動に手間取るが、敵のほとんどがこちらから接近しなければ攻撃してこないタイプなのでじっくり攻めよう。

執拗なまでの革命軍の追撃。政府の要人を無事脱出させるために戦場に残ったリーザたちは敵の大型機動兵器の脅威にさらされる！

攻略のPOINT ● 遠距離攻撃を中心に攻める



▲大型機動兵器の攻撃は一撃で味方を破壊する場合も。

まず、戦闘車両の部隊に攻撃を集中させよう。ミサイルやグレネードなどで遠距離攻撃を行いつつ前進し、接近するまでにある程度ダメージを与えておくこと。大型機動兵器を擁する敵の本体は、まず周囲のザコから各個撃破していく。残った大型機動兵器はHP、耐久力ともに異常に高い強敵。しかし、周囲から包囲してAPを回復させないようにしつつ攻撃すれば、簡単とはいわないまでも、確実に倒すことは可能だ。

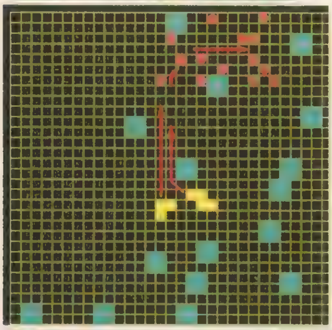
AFTER MISSION ● 裏切りのトマス……



▶バーグショミティの傭兵であることを明かすトマス

敵を排除したリーザたちとトマスたち。しかし、ここでトマスはリーザたちに銃を向け、武装解除を要求する。これまでのリーザたちの行動からOCUの諜報部員であることを見抜いたトマスは、革命軍の情報を入手しようと考えたのだ。リーザたちの運命は……。

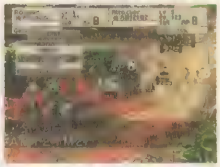
MISSION 9



敵のユニットは遠距離攻撃、近距離攻撃、格闘といったバラエティに富んだユニット構成になっており、[illegible]だぞ。各個撃破で対応しよう。

リーザたちを伴い、ドゥカンディに来たトマス。しかし、サリバシュはティアラバに向かったという。彼の後を追うトマスたちに革命軍が迫る！

攻略のPOINT ● 敵の移動力を見極めろ！



▲遠距離攻撃中心で攻める

ここでの敵は積極的に接近してくるので、かなりやっかい。特に大型機動兵器が率いる戦闘車両部隊は、一気に突っ込んでくるので乱戦になってしまう。この敵の積極的な動きを見込んで、地雷をしかけるのも有効な戦略。地形効果の高い森に布陣して、接近してくる敵を遠距離攻撃で迎え撃とう。接近してきた敵は集中攻撃で各個撃破。セオリー通りの戦略を要求されるミッションだ。

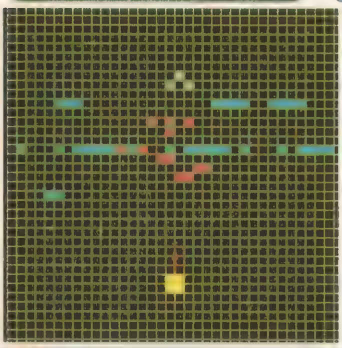
AFTER MISSION ● 囚われのリーザたち



▶全滅を避けるためトマスたちは逃走。リーザたちは捕虜に

戦闘に勝利はしたが、リーザたちとトマスたちは戦場で分断されてしまう。合流を試みるのだが新たな敵の接近により、リーザたちは囚われの身となる。満身創痍のトマスたち3人は、戦闘の続行は不可能と判断し、リーザたちを見捨てて、戦線を離脱する……。

MISSION 10



勝利条件はヴェンの乗る大型機動兵器の破壊、あるいは敵の全滅。新たな仲間であるバイクの得意とする遠距離攻撃を有効に使って敵を迎え撃とう。

場面は変わってアロルデシュ海岸沖に停泊する制海艦モント。グリフが生きていることを知ったアッシュは新たな仲間を加えてアロルデシュに向かう。

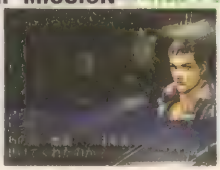
攻略のPOINT ● 接近してくる敵を各個撃破！



▲正体不明の戦闘ヘリの攻撃を受けるヴェン。

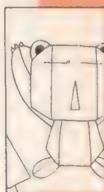
敵ユニットは多いものの、味方ユニットの出現位置が高所にあるために、近づいてくる敵を迎撃するにはもってこいの場所。進軍してくる敵を1機ずつ確実に各個撃破していこう。このミッションではヴェンの乗る大型機動兵器を倒すと、残った敵は逃走を始める。だからといって敵中に突っ込み、乱戦に持ち込むのはいただけない。出現位置にとどまったまま、ヴェンが接近してくるのを辛抱強く待つのが得策。

AFTER MISSION ● 暗躍する謎の軍隊



▶正体不明の戦闘ヘリ部隊の行動に首を傾げるアッシュ

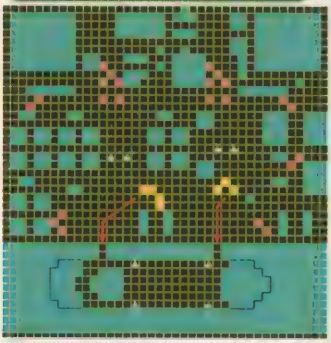
アッシュたちが戦闘に参加する前に、革命軍を攻撃していた謎の戦闘ヘリ部隊。リーザが捕虜収容所を襲撃したときにも、革命軍と戦っていた。少なくとも革命軍の敵であることには間違いない。かといって味方とも思えない。彼らの目的はいったい何なのだろうか？……。





まんが／愛媛県　ストレッチマンさん

MISSION 11



MAP解説 勝利条件は、ヴェンの大型機動兵器の破壊、または敵の全滅。敵の目的は輸送船の破壊にあるので、当然のごとく輸送船を目指して進んでくる。

ティアラバに着いたアッシュたちはトマスとサリバシュに再会し、グリフが革命軍に捕まったことを知る。そこへ革命軍の襲撃部隊が迫る！

攻略のPOINT●桟橋で敵をくい止めろ！



▲輸送船の入口にさえ布陣してしまえば、かなり楽勝。

敵は輸送船を破壊するために、設置された砲台に向けて進軍してくる。輸送船に乗り込むには、1ユニット分の幅しかない桟橋を渡る必要がある。そこで、桟橋から先に輸送船上に移動し、桟橋上を進んでくる敵を迎え撃つ。輸送船の入口で布陣すると3対1の戦いが可能だ。敵より早く輸送船に乗り込めるよう、味方ユニットをできるだけ軽量化しよう。特に格闘戦用ユニットのコンピュータモードを移動力が増えるタイプにするのを忘れずに。

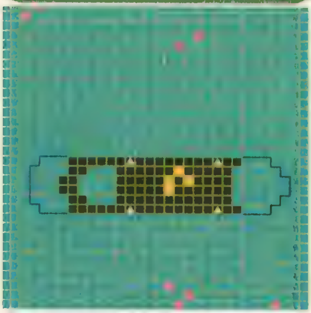
AFTER MISSION●ヴェンとサリバシュの確執



▶革命軍を撃退してボーネアへ向かうサリバシュの輸送船

革命軍を撃退したアッシュたち。態勢を立て直すために、いったん、ボーネアに向かうことになる。ボーネアに向かう輸送船上で、ヴェンとの過去をジョイスに語るリラ。ヴェンはサリバシュの親友の息子で、父親が事故死した後、サリバシュが引き取って面倒をみていたという。

MISSION 12



MAP解説 勝利条件は、砲台を破壊されないように敵を全滅させること。敵は航空ユニットばかりなので、対空ミサイルなどの武器を装備しよう。射程範囲に入ったら1機ずつ倒すこと。

ボーネアに向かうサリバシュ一行にヴェンの、執拗な追っ手が迫る。満足な逃げ場もない輸送船上で、アッシュたちは不利な戦いを余儀なくされる。

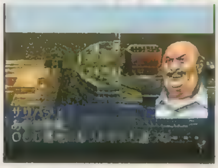
攻略のPOINT●短期の決着を目指せ！



▲敵の砲台への接近を阻止！

ここでも敵は、砲台を破壊するために輸送船に接近してくる。まず、最初にやってくるのは戦闘ヘリ。戦闘機が接近してくるのは、その数ターン後なので、それまでにどれだけ戦闘ヘリを撃墜できるかが勝負の分かれ目。特に戦闘機は砲台を優先して攻撃してくるので、ある程度の戦闘ヘリを破壊しておき、輸送船に戦闘機が接近してくる前に、砲台付近に布陣しておくことが重要だ。

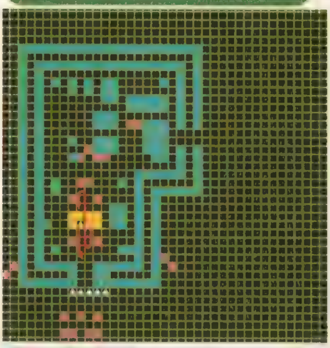
AFTER MISSION●革命軍の背後に暗躍する影



▶革命軍の不審な行動に気がつくサリバシュ。背後には何がある？

この戦闘で、ある事実に気がつくサリバシュ。それは革命軍の装備がOCU軍のものでも、アロルデシュ軍のものでもないこと。ヴェン、そして革命軍の背後には、その装備を供給している、何らかの組織が存在するとしか考えられない。どうやら、このクーデターの裏には大きな秘密があるようだ。

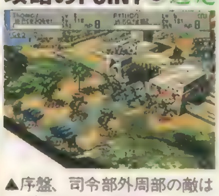
MISSION 13



MAP解説 勝利条件は敵の全滅。襲撃に備えていたので、革命軍の戦力は充実している。闘技場で勝っていればNPCも雇えるので、十分な武装をして闘技場に臨もう。

ボーネアに到着したアッシュたちは革命軍司令部攻撃の準備に入る。この戦闘でヴェンとの決着をつけようとするサリバシュ。しかし、そこには罠が！

攻略のPOINT●逃走するヴェンを仕留めきれるか？



▲序盤、司令部外周部の敵はNPCたちにまかせる。

敵は大きく分けて、司令部内のものと、司令部外周にいるものとに分けられる。司令部の正門には、ボーネアの闘技場で雇えるNPCの助っ人部隊が布陣している。このNPC部隊が突破される前に、司令部内にいる敵をできるだけ排除しておくことが必要だ。戦闘が始まったら、まず味方ユニット周辺の砲台を攻撃して破壊する。収容所内の敵が接近してくるとやっかいなので、一気に破壊しておかないと乱戦で手痛いダメージをくらってしまう。

AFTER MISSION●ヴェンは、リーザたちの行方は？



▶敵を全滅させたものの、作戦は失敗も同然。撤退するアッシュたち

ヴェンとの決着をつけて、囚われたリーザたちを救出する目的で行われた、今回の作戦。しかし、ヴェン、リーザたちの姿は司令部にはない。どうやらヴェンは捕虜たちを、すでに別の施設へ移送したらしい。作戦失敗のショックから立ち直る間もなく、新たな戦闘が彼らを巻き込む。

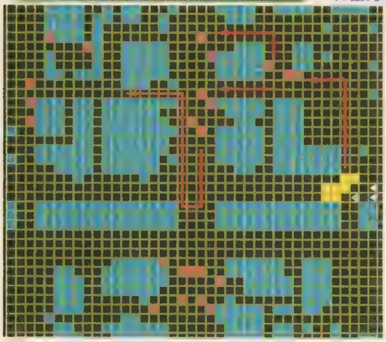




まんが／新潟県 RATAさん

MISSION 14

革命軍がOCU軍の手から首都を取り戻そうとしている。サリバシュはOCU軍に協力するために首都へ向かうが、司令官ホードマンはそれを拒絶した！



MAP 勝利条件は、ヴェンの乗る大型機動兵器の破壊。OCU軍は革命軍に向かい、まっすぐ進軍していく。革命軍はその場に布陣して、それを待ち受け、接近してくる敵を攻撃する。

攻略のPOINT◉経験値を稼ぐなら積極的に！



▲大通りで潰し合うOCU軍と革命軍、勝つのはどちら？

経験値を稼ぎたいなら、OCU軍に先んじて革命軍を攻撃する。一気に間合いを詰めて大型機動兵器を優先して倒していこう。遠距離攻撃でダメージを与えて、格闘戦・接近戦で倒す。その後、移動してくるOCU軍を攻撃しよう。倒したら、ヴェンの率いる部隊を大通りまで誘導して攻撃するように。経験値が必要なかったらOCU軍と革命軍の戦闘を傍観し、残った敵を倒せばいい。

AFTER MISSION◉ヴェンを問いただすサリバシュ

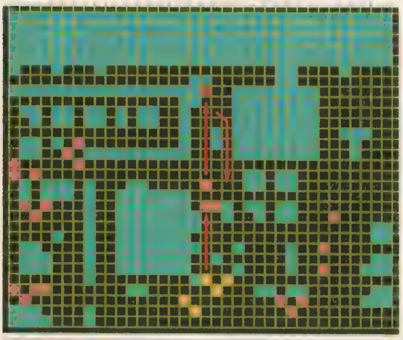


▶革命軍の黒幕であるグィアンダ将軍の命令で爆撃される首都。

戦闘後に、ヴェンを捕らえたアッシュたち。サリバシュは革命を起こしておきながら新政府を樹立しないヴェンを問いただす……そこに革命軍の爆撃機が2機飛来。無差別爆撃により、首都ダカは壊滅的な被害を受ける。

MISSION 15

革命軍の捕虜となっていたリーサたち。革命の方向に疑問を感じ始めた、ヴェンの腹心・メイランの手引きにより脱出を強行する。



MAP 勝利条件は敵の全滅。基本は燃料タンクを破壊して敵を分断させることだが、前のミッション同様、経験値を稼ぎたい場合は、かなりの激戦を覚悟すること。回復アイテムも多めに携帯しよう。

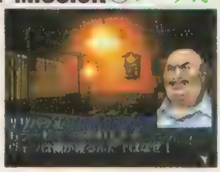
攻略のPOINT◉メイランの使い方が戦闘のカギ！



▲燃料タンクを破壊すると一部の敵が進軍してこない。

経験値を優先し、燃料タンクを破壊しない場合、初期の配置にとどまり、接近してくる敵を各個撃破していく作戦が有効。ただ、敵に囲まれる状況を避けるため素早い移動も要求されるので、回復アイテムなどを持ち過ぎるのは考えもの。レベルの高いメイランは、戦闘車両部隊の対応を1人でさせる。彼をどのように使うかが激戦を勝ち抜くカギとなる。

AFTER MISSION◉リーザたちはボーネアへ



▶親子のようだったサリバシュとヴェン。話し合いは平行線のまま。

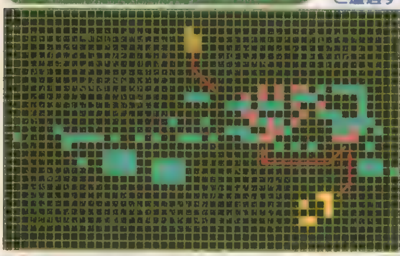
脱出したリーザたちは、サリバシュたちと合流するためボーネアへ向かう。

サリバシュは、捕らえたヴェンを尋問するが、両者の確執は深まるばかり。その夜、リラはヴェンを密かに逃がすのだった。



MISSION 16

革命軍を警戒して、ボーネア周辺の偵察に出たアッシュたちは革命軍の大部隊と遭遇する。偶然にも、その場にいあわせたリーザたちも参戦する……。



MAP 最初、敵はアッシュたちに向かって進軍してくる。[illegible] かないだろう。

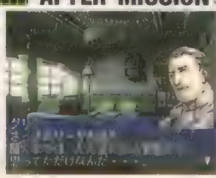
攻略のPOINT◉2つの部隊で敵を挟撃



▲大型機動兵器は最後に倒す。

アッシュ側にいる敵は2種類に分けられる。遠距離攻撃を得意とする部隊と格闘戦を得意とする部隊だ。遠距離攻撃部隊は接近してしまえば、一切反撃をしてこない。格闘戦タイプの味方で攻撃しよう。格闘戦の部隊は遠距離攻撃タイプのユニットでダメージを与えておけばそれほど苦戦しないだろう。

AFTER MISSION◉グリフ、衝撃の告白



▶環境誘導侵攻制御装置「フェンリル」の所在が明らかになった！

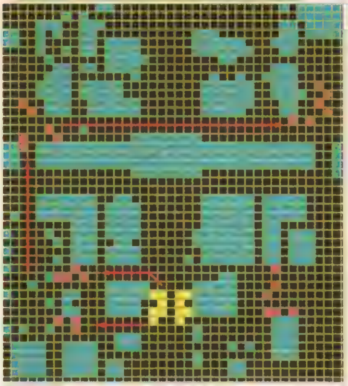
革命軍の大部隊を撃破したアッシュたちは、ついにグリフと再会した。しかし、グリフは浮かない顔。彼は、OCU軍の武器を横流ししていたのだ。しかも、その武器の中に環誘導侵攻制御装置らしきものがあったという。アッシュたちは装置の存在を確認すべくリミアン駐留基地付近の射撃場に向かうことに……。



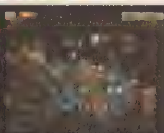
まんが／福島県　鋼梨枝さん

MISSION 17

革命軍の目を避け、現在は使用されていない地下鉄を使って移動するアッシュたち。しかし、首都ダカでついに革命軍の大部隊と遭遇することに。



MAP解説



ミッション14でも戦場になった首都ダカ中心部だが、今回のマップは以前と大きく異なる。前回の空爆の影響で地形がやや変化しており、しかも路面が荒れ果てている。そのため移動力が大きく制限される点に注意が必要だ。なるべく機体を軽量化し、悪路でも長距離移動ができるセットアップをしたいところ。少なくとも、遠距離タイプ以外の武器は、各キャラの得意分野のみに絞った方がいいだろう。回復アイテムも必要最小限に抑えよう。

攻略のPOINT● 戦いやすい相手から確実に倒そう

初期配置の状態から左右の敵部隊が同時に迫ってくる。挟撃を避けるために、まずは全軍で左側の部隊を叩きにいこう。この部隊だけは大型機動兵器がいないため、比較的楽に倒すことができるからだ。なるべく早めに倒して、右側からくる部隊に備えよう。大型機動兵器を含む部隊との戦闘では、やはり囲み戦術が基本となる。ただし、移動力を考えると、周辺のザコは遠距離攻撃を中心に攻めた方が効率よく倒せるはず。障害をすみやかに排除して、強敵の大型機動兵器に戦力を集中できる態勢を整えよう。

なお、荒れ果てた路面は地形効果にも影響を与える。敵の攻撃を避けやすいのはいいのだが、そのぶん自分の攻撃も当たりにくい。特に地形効果の高い場所にいる敵を攻める際は、ＡＰによる命中率ボーナスを有効に活用しよう。



◀基本は遠距離攻撃でダメージを与え、接近、格闘につないでいくパターンだ

AFTER MISSION● 強敵が再び革命軍に復帰

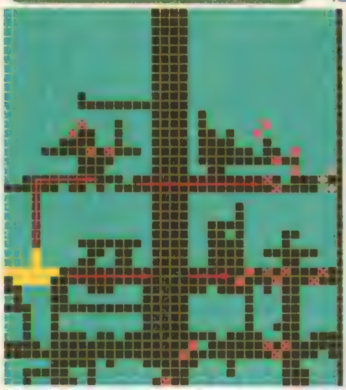
どうにか首都に残留する革命軍部隊を排除したアッシュたちは、そのままダウンタウンを抜けて、ダカ通過を目指す。しかし、そこに革命軍の新手が出現。連戦を余儀なくされることになる。しかも指揮をとっているのは行方不明となっていたヴェン。リラの手引きで、サリバシュの下から脱出した彼は、再び革命軍と合流。実戦部隊の指揮に戻ったわけだ。革命にかける彼の信念がうかがい知れる行動といえるだろう。ヴェンもサリバシュも、国を憂う気持ちは同じなのだが……。もはや両者の関係は修復不能なのだろうか？



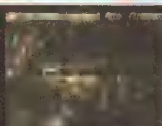
◀信念に従い、戦いを続けるヴェン。しかし彼の心には葛藤が？

MISSION 18

激戦の末、首都中心を抜けた直後、アッシュたちはさらなる追っ手と遭遇する。果たして彼らは、執拗なヴェンの包囲網を打ち破れるのか!?



MAP解説

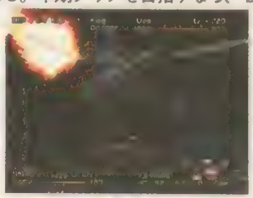


ミッション18では航空部隊が多く出現するため、対空ミサイル、ロケットなどが不可欠。遠距離タイプのキャラには、対空、対地の両方の武器を装備させること。近距離タイプには対空に強いマシンガンがオススメ。なお、ダウンタウンは道幅が狭いため、大部隊で行動するのは難しい。戦力を２手に分けて効率よく戦おう。ポイントは両部隊のバランス。遠距離と近距離を過不足なく割り振ろう。

攻略のPOINT● 脱出を急ぐか、全滅を狙うか……？

まず最初に片づけたいのは、移動力に優れたジェット戦闘機部隊だ。彼らはこちらに一直線に向かってくるので、ミサイル→近距離攻撃のコンビネーションで撃墜しよう。ポイントは、遠距離型と近距離型が連携しやすい初期配置を行うこと。なお、このマップの敵の多くはこちらに向かってくるタイプなので、移動力、攻撃範囲を見極めて迎撃しよう。

ちなみに、ここは敵を全滅させずとも、幹線道路を上に向かいマップの端まで進軍すればクリアとなる。早期クリアを目指すなら、２分した軍を幹線道路で合流させ、そのまま進軍させればＯＫ。もちろん経験値稼ぎ優先の場合は全滅を狙う。この際は、右側に向かう部隊を若干高レベルのキャラで固めるのがオススメ。見事全滅できれば、ボーナスとしてリバースALLとヘキサファイアが手に入るぞ。

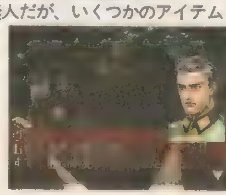


◀例の謎のヘリ部隊が登場し、ヴェンの部隊を攻撃。中盤の展開は意外に楽だ

AFTER MISSION● フェンリルが革命軍の手に!?

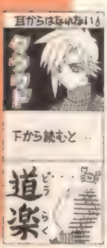
革命軍の追撃を振り切り、ドゥカンディに到着したアッシュたちは、休む間も惜しんですぐさまリミアン基地に向かって出発。なお、サユリがOCU軍捕虜救出作戦司令部への立ち寄りを提案するが、行くかどうかはプレイヤーの自由。司令部は無人だが、いくつかのアイテムと、パスワードが入手できるので、一応足を運んだ方がいいだろう。

さて、リミアン基地に着いた一向は、さっそくフェンリルを探そうとするが、そこにヴェンが登場。彼はアッシュたちの後を密かにつけ、先回りしてフェンリルを入手していたのだ……。



◀常にこちらの先手を取っているヴェン。さすがに侮れない男だ

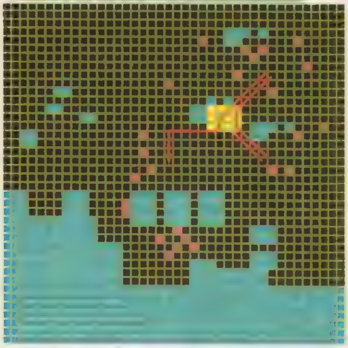




まんが／京都府 サクマ式さん

MISSION 19

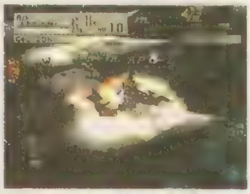
アッシュたちを出し抜いたヴェンは、ついに禁断の兵器フェンリルを入手。その余勢をかってアッシュたちに攻撃を仕掛けてくるが……。



攻略のPOINT ●ピンチを招く地雷の存在に注意!!

当初の目的であるフェンリルを手にしているヴェンは、3ターンあたりで戦線から離脱しようとする。これを阻止するためには、移動力に優れた軽量ヴァンツァーに近距離攻撃が得意なパイロットを乗せて接近させるのがポイント。多少のダメージは無視して一気に間合いを詰めよう。

ヴェンを倒したあとは、接近してくる敵を順に排除していけば良い。ただし、ここで注意すべきことがある。このマップには地雷が敷設されているのだ。地雷を踏んだ場合、ユニットの足が完全に破壊される上に、そのターンの行動は強制的に終了させられてしまう。怪しいと思ったら、移動する前にセーブするぐらいの慎重さが欲しいところだ。なお、このマップで登場するヴェテランユニットを投降させると、ショップでは入手できないアイテムがゲットできるぞ!!



◀うっかり踏んだ途端に形勢が一気に逆転してしまう。移動前のセーブを忘れずに

MAP解説



ミッション19でも対空能力が若干重視するため、遠距離タイプの一機には対空ミサイルを携行させるように。また、このマップには地雷が設置されているので、破壊されたパーツを修復するためのメカニックが必須。なお、ここで登場する敵はこちらに向かってくるタイプが多いので、序盤はその迎撃がメインとなる。積極的に動く必要はあまりないので、多少重装備でも問題はないはず。ただし、ヴェンだけは早い段階で逃走を始めてしまう点に注意。彼を仕留めたいなら、追撃要員として軽装備で足の速いユニットを数機用意するよう

AFTER MISSION ●サリバシュが大規模な攻撃に!?

リミアン基地の革命軍排除には成功したものの、フェンリルはヴェンの手に渡ってしまった。ヴェンはフェンリルをOCU軍との交渉材料に使うつもりらしいが、今後の状況は予断を許さない。そんな中、サリバシュが首都奪還に乗り出すとの情報が舞い込んでくるが…。

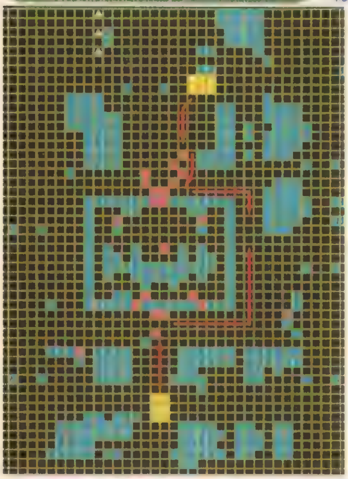
なお、戦闘後に立ち寄るノトゥンクミラの街には、高レートの会員制闘技場が存在する。ひと通りのイベントをこなし、アジトでひと晩明かした後、再び酒場を訪れてみよう。マスターに話しかけると、闘技場の場所を教えてくれるはずだ。



◀ヴェン自身は、フェンリルを使用するつもりはないようだが……

MISSION 20

革命軍の支配下に置かれた首都を奪還すべく、サリバシュはハークショミティの総力を挙げて反撃に出る。ヴェンとの因縁に決着はつくのか?



攻略のPOINT ●ザコを排除後にヴェンを呼び出せ!!

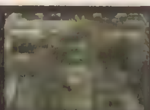
敵は議事堂正面の部隊を優先して攻撃してくる傾向がある。そうさせないように序盤は裏側の部隊をやや先行させる形で、敵の注意を引きつけよう。基本的な戦術は各個撃破。両部隊ともに、じわじわと前進しながら、1機ずつ確実に撃破しよう。ちなみに議事堂正面を守る敵は、鶴翼(V字)の陣形をとっている。中心に突っ込むと両側から叩かれるので、突出している両翼のどちらか一方を集中して攻撃すること。敵はこちらが一定の間合い入った時点で接近してくるので、うまく誘い出して戦えば苦戦はしないはず。

なお、ミッション20では裏側に配備されているジェット4機か、議事堂正面の大型機動兵器を破壊すると、ヴェン率いる大型機動兵器部隊が出現する。混乱を避けるために、「スイッチ」となる敵はなるべく最後に残すように。



◀一見手強そうだが、ヴェン以外の大型機動兵器は懐に入れば楽に倒せる

MAP解説



ここでは初期配置の段階で部隊を2手に分けることが要求される。重要なのは敵機の編成に応じたメンバーの割り振りだ。航空部隊が多い議事堂裏側は対空武器を装備した遠距離型、正面は近距離、格闘型をメインに構成しよう。

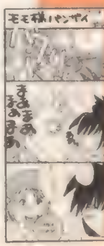
AFTER MISSION ●リラの運命は、果たして…

激戦に勝利し、再びヴェンを捕らえたアッシュたち。だが、ヴェンはリラの説得にも耳を貸さず、逆にアッシュに対して「4年前アザド大佐を殺したように俺を殺すのか!?」と挑発。と、そのとき、どこからともなく攻撃機が飛来、ヴェンに対して攻撃を仕掛ける!! とっさにリラがヴェンをかばうが、彼女のヴァンツァーは大破炎上。リラは消息不明となる。一方、ヴェンはからくも生き延び、再度革命軍に復帰する。逆上したサリバシュは、革命軍に対する総攻撃を決意。手始めにアッシュたちが、敵の補給路を叩くことになる。



◀自らが盾となってヴェンをかばうリラ。果たして彼女の運命は…?

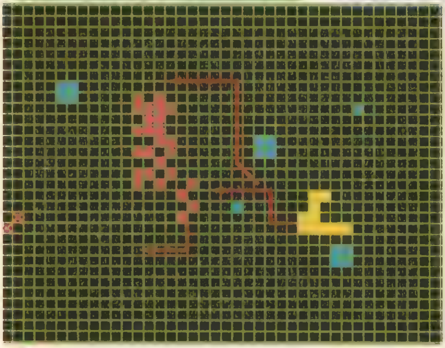




まんが／大阪府 鈴凪ゆくさん

MISSION 21

メイランの情報を頼りに、インターゲーンの革命軍への武器供給現場を襲撃。地形的優位を活かしつつ、すみやかに敵を排除していくのかポイントとなる。



敵は補給物資に直進するものと、こちらに対して向かってくるものとに分かれる。序盤は高台に布陣し、敵の数が減ってから補給部隊との交戦に入ろう。なお、ここには足場が悪いので、車両タイプの脚はセットしないこと

攻略のPOINT● Z.O.Cで全滅を狙え!!

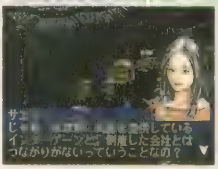


▲序盤は高台に布陣し、接近してくる敵を迎撃していこう

基本は、有利な地形から遠距離攻撃でダメージを与え、背後や側面から接近していくパターン。なお、補給車両は物資の搭載が終了した時点でマップ外に撤退を始める。全滅を狙う場合は早めに追撃を行おう。追撃を行うユニットには、Z.O.Cのオーナースキルをセットするのか理想。

AFTER MISSION● 黒幕の謎は深まる

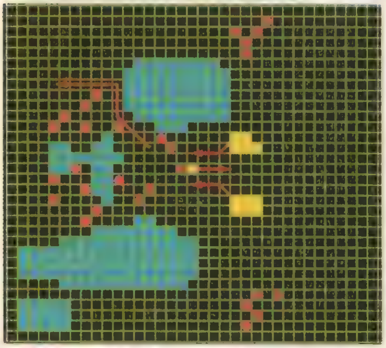
▶かつて世論によって潰されたインターゲーンは別の組織のようだ



補給物資にはOCU軍の最新鋭の装備のほかに、バイクやリーザですら目にしたこともない武器があった。インターゲーンは、相当な力を秘めた組織のようだ。

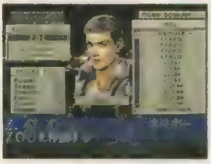
MISSION 22

革命軍司令部の襲撃に備え、アッシュたちはかつて使用した輸送機を取りに海岸へ。だが、そこには所属不明の軍隊が!! 果たして彼らの目的とは……。



敵は左手と上下の3方向から迫ってくる。ただし森を抜ける上下の部隊は、移動がやや遅れるため、まずは左手の敵に戦力を集中。

攻略のPOINT● 速攻で全滅を狙おう



▲例によってZ.O.Cは不可欠。

まずは突出しているジョイスを下げて、敵の第一波に対応。そして機動力の高い味方3機程度を突出させ、輸送車両の排除に向かわせる。輸送車両は、8ターンが経過した時点で逃走するので、早めの展開が重要だ。なお、うまく全滅できれば、リペアALLやリバースALLなどのボーナスアイテムを入手できるぞ!!

AFTER MISSION● 所属不明の謎の軍

▶彼らはなぜ、単なる輸送機などに目をつけたのだろうか……?

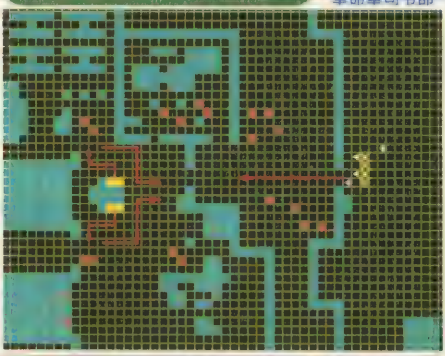


今回戦った相手の装備類はOCU軍のものだが、認識票は一切なし。しかも戦闘不能となった人間は皆、秘密を守るために自殺している。彼らは何者なのか？ また、何回か登場した謎の黒いヘリ軍団とは、なんらかの関係があるのだろうか!?



MISSION 23

ついに決戦のときは来た。アッシュたちは3つに部隊を分け、ディーアン基地の革命軍司令部へ!! 能力に応じた部隊編成が作戦成功のポイントになるぞ。



ここで重要なのは3つの部隊のメンバー構成。目安としては、アッシュの部隊を近距離戦闘に強い高レベルのキャラを中心に、エイミアの部隊は格闘タイプを中心に、そしてトマスの部隊は遠距離タイプを中心にしよう。

攻略のPOINT● 爆破後はすぐに合流

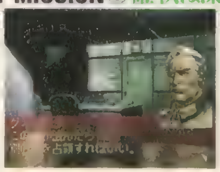


▲大型機動兵器は、全軍で囲んで攻撃するのが基本だ。

まずは輸送機周辺の敵の排除に専念。周辺の敵は、コマンダー以外は反撃してこないので、間合いを詰めて格闘戦を挑めば楽勝だ。その後は他の敵との接触を避け、トマスたちの出現地点を目指して後退する。大型機動兵器との戦闘を考慮すると、戦力を集中させた方が有利だからだ。

AFTER MISSION● 確執は深まる…

▶グィアンダは謎の破壊兵器・フェンリルの使用を示唆するが……。



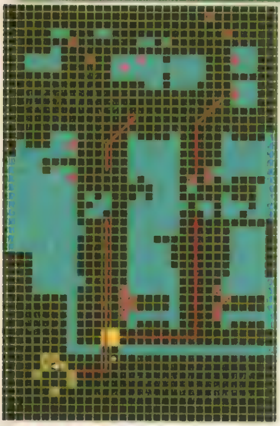
攻撃の最中、司令部ではグィアンダ将軍とヴェンの間に亀裂が生じ始めていた。己の野望のためには、破壊兵器の使用も辞さないグィアンダに対してヴェンは…。



まんが／愛媛県 ストレッチマンさん

MISSION 24

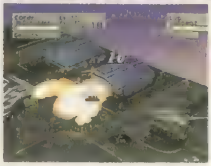
戦局をうかがっていたアッシュたちは、エイミアの報告を受け突入を開始。だが、彼を待ち受けていたのは大部隊の包囲網だった。突破するのは至難の技!?



攻略のPOINT◉グィアンダ＆ヴェンへの接近は慎重に

このミッションでの第一の目的は、倉庫のどこかにあるフェンリルの発見だが、少なくともアッシュの部隊は目的を無視してかまわない。アッシュの部隊は正面に出現する敵のみを倒して、右側の通路を抜けつつ、ヘリポートにいるグィアンダ将軍とヴェンを目指そう。ザコユニットとの戦闘や、フェンリルの探索は、後続のトマス、エイミアらに任せればいい。戦闘のポイントは、ステータスをチェックして相手の苦手な攻撃で攻めることだ。ちなみに当初の目的であるフェンリルは、アッシュの進路上にある右奥の倉庫で発見できる。倉庫には他のアイテムも隠されているので、なるべく扉はすべて破壊するようにしよう。

さて、次はいよいよグィアンダ＆ヴェンとの対決だ。ただし、彼らに正面から接近するとイベントが発生してしまうため、倒すことはできない。経験値稼ぎを狙う場合は、右側から背後に回り込んで遠距離攻撃を駆使しよう。なお、グィアンダを攻撃する際には対空武器が必要となる点に注意。



◀扉を全部破壊するとボーナスとしてリバースALLが手に入る!!

AFTER MISSION◉ヴェンがついに反逆

周囲の敵を排除し、アッシュたちがグィアンダに迫ろうとしたそのとき、グィアンダの乗るヘリが浮上を開始する。だが次の瞬間、グィアンダを見限ったヴェンがヘリを攻撃。残った兵士たちに革命の終焉を告げ、わずかな手勢を率いて基地を去っていった……。革命軍が瓦解し、フェンリルのコンテナも破壊した現在、当面の危険は去ったかに見える。あとは自分とヴェンの個人的な問題であると考えたサリバシュは、アッシュたちに国外への脱出を提案。内心複雑な思いを秘めつつも、アッシュはこれを受け入れることになる。だが、戦いは本当にこれで終わったといえるのだろうか？　今後のOCU軍の対応、そしてインターゲーンの存在を考えると、まだまだ波乱がありそうだが…。



◀グィアンダの死により革命軍は崩壊したかに見えるが……

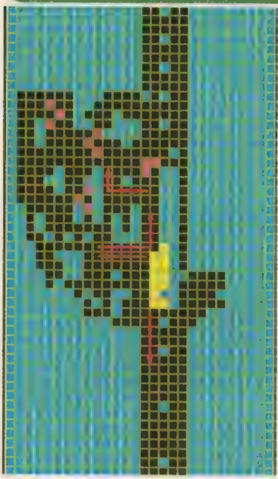
MAP解説



ミッション開始当初は、グィアンダとヴェンしか存在しないが、アッシュたちが一定のラインまで移動すると、大量の増援部隊が出現する。ちなみにこの増援は、アッシュたちのルートによって出現場所が大きく異なる。入口正面の通路を通ると、戦闘が激しくなる。右側のルートを通るようにしよう

MISSION 25

最後の仕事として、アッシュたちは、サリバシュのヴェン説得に同行することになる。だが彼らの前に、ヴェンを慕う革命軍の残党が立ちはだかる!!

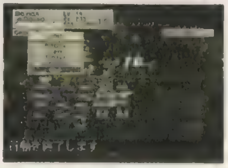


攻略のPOINT◉囮を巧みに使って3機ずつ撃破しよう

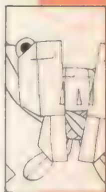
ここでの敵はすべて、こちらが一定の間合いに入った時点で動き出す。しかも奇妙なことに、敵が動くきっかけを作ったキャラだけは、その場に留まっている限り、攻撃を一切受けない。この特徴を利用すれば、各個撃破も容易なはず。まず初期配置から後方に下がる形で陣を敷き、1機だけを囮に出す。この囮が動き出すきっかけを作り、残りの部隊で向かってきた敵を囲んで迎撃していくわけだ。まず最初に攻めるのは左前方の部隊。この部隊は、こちらが相手から5歩手前の地点に入った時点で動き出す。そこで囮以外の主力は、敵を囲みやすい広い場所（初期配置からかなり後方に下がった地点がオススメ）で待ち構える。後は接近してきた部隊を囮以外の全員で囲めば楽勝だ。基本的にはこのパターンの繰り返しとなる。ただし、最後方に控える部隊だけは、囮戦法が通用しない点に注意しよう。



▲敵が迫ってきても、囮となったキャラはその場に留まること



◀一旦取り囲んでしまえば、大型機動兵器も恐るるに足らず!!



AFTER MISSION●決着の瞬間が刻々と近づく……



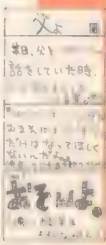
▲ヴェンの居場所を突き止めたサリバシュは、長年の確執にケリをつけるべく最後の対面を行う……。

このミッションを終えたあたりから、ストーリーはいよいよクライマックスに向けて加速し始める。革命はほぼ失敗したものの、未だにヴェンを慕う兵士が絶えない。彼は今後どう動くのか？そして、ヴェンとサリバシュの確執の行方は？　また、OCU軍の今後のアロルデシュへの対応も予断を許さない。だが、もっとも気になるのは、やはり革命軍の背後で暗躍していた謎の組織・インターゲーンの存在だろう。フェンリルの存在をヴェンに教え、それを手に入れるように仕向けたのは彼らだった。果たして彼らの真の目的とは？

MAP解説

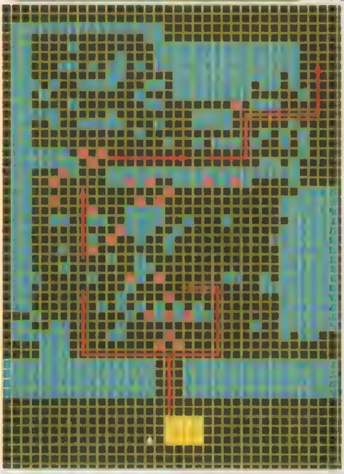
ミッション25は、大型機動兵器のみで構成された部隊が相手となる。まともに戦おうとするとかなりの苦戦を覚悟しなければならないが、実は意外な抜け道が用意されている。ここで登場する部隊は、一定の法則に従って3機単位で行動するのだ。これを利用するのが勝利の鍵!!

まんが／北海道　岩本奈々さん



MISSION 26

ウェンか廃工場に潜んでいることを知ったサリハシュは、彼と最後の話し合いに向かう。そこには、破壊したはずのフェンリルを乗せたロケットが……。



攻略のPOINT●逃走するヴェンを仕留められるか？

序盤は橋の付近で向かってくる敵の撃破に専念。橋の出口を守っているロケット砲台は、接近してしまえば反撃を受けることはないので、一気に間合いを詰めて仕留めてしまおう。ここで唯一注意が必要なのはヴェテランパイロット。レベルが高く、スキル連鎖もしやすいので、遠距離攻撃で十分ダメージを与えてから、囲んで攻めるのが重要だ。次に敵の主力と交戦。ポイントは、他のザコが集まってくる前に、早めに大型機動兵器に接近すること。

最後のポイントはヴェン追撃に関して。ヴェンに一定の間合いまで近づくと、イベントが発生し彼は逃走する。そこで、イベントの発生するラインを見極め、その直前に機動力に優れたユニットを3機程度配置させ迎撃しよう。

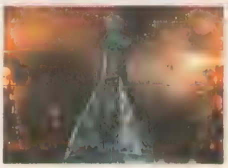


◀エスケープのスキルを持つヴェンを仕留めるには、Z.O.Cが不可欠!!

AFTER MISSION●恐れていた事態が発生

革命軍の残党を撃破し、ヴェンの喉元に迫ろうとしたその瞬間、轟音とともにロケットが発進。アッシュたちの奮戦もむなしく、ついにフェンリルは発射されてしまった。しかし果たして、これはヴェンが望んでやったことなのだろうか？　彼自身も、祖国を滅ぼしかねない破壊兵器・フェンリルの使用には反対していたはずだが……。

いずれにしてもフェンリルが発射された以上、もはや一刻の猶予も許されない。唯一の望みは、フェンリルの起動は地上から行わなければならないという点だ。それを阻止するためにも、早急にヴェンの身柄を確保しなければならない。



◀あと一歩のところでフェンリルを搭載したロケットが発進……

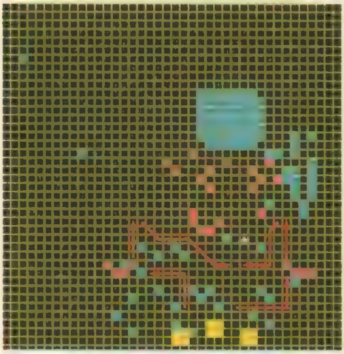
MAP解説



一見すると開けた地形のように感じられるが、コンテナなどの障害物のせいで、意外に1機の敵に攻撃を集中するのは難しい。そこで鍵となるのは遠距離攻撃。威力が低いと命中しづらいが、ストライクやホストポジションのスキルをセットすればどうにかなる。

MISSION 27

武器集積場でウェンと対面したサリハシュは、彼の真意を探るべく説得にあたる。だが彼はそれに耳を貸さず、因縁に決着をつける戦いが幕開く……。



攻略のPOINT●後半に出現する超弩級兵器に備えよう

まずは、孤立しているサリバシュを追撃してくる敵の撃破に専念。遠距離攻撃を有効に活用して、部隊が突出しすぎないように戦おう。その後は部隊を2手に分けて左右の敵を倒す。敵の動き出すポイントを頭に入れながら、数体ずつ各個撃破していくのがポイント。少なくともこの段階ではそれほど苦戦することはないはずだ。敵が残り13機になると、ヴェンが大型機動兵器に乗って出現する。部隊が分散したままでは苦戦は免れないので、敵が残り14機になった時点で部隊を後方に下げ、態勢を整えるようにしよう。なお、大型機動兵器は周囲を囲んでも、APがまったく減らない。無理に囲むよりは遠距離攻撃を中心に確実にダメージを与えたいところ。あるいは、スタンパンチ、クルセイダーなどのスキルをセットしたユニットを使って、敵を行動不能にさせることを狙うのも悪くない。



◀大型機動兵器に対しては、囲むメリットは皆無。遠距離攻撃を中心に対処せよ

AFTER MISSION●混乱するアッシュたち

ヴェンの死によって革命軍は完全に消滅。だが予想に反して、ヴェンはフェンリルの起動装置を所持していなかった。そのためアロルデシュの危機的状況は相変わらずである。事態を重く見たリラは直属の上司であるチャンジャン将軍に援軍を要請する。しかし、あろうことか将軍は、フェンリル打ち上げが予定の行動であると明言……。いったいどういうことなのか？　困惑を隠せないアッシュたち。さらに、そんな彼らに追い討ちをかけるように、インターゲーンの無人戦闘部隊が襲撃してくる!!　果たして彼らの運命はいかに!?



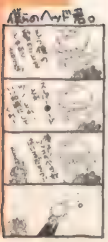
◀OCU軍上層部では、アッシュたちの知らない陰謀が進行している。

MAP解説



ミッション27では、移動力はあまり重要ではない。それよりは十分な回復アイテムと、遠距離武器を用意した方がいいだろう。セットアップは重装備の方向で。また、いくつか対空兵器も携行しよう。なお、戦闘では部隊を右翼と左翼の2手に分けて戦うのが効率がいい。注意すべき点は、後方に下がる遠距離タイプの敵を深追いしすぎないこと。突出しすぎると新たな敵を呼び寄せる結果になり、乱戦を招いてしまう。確実に一掃するように。

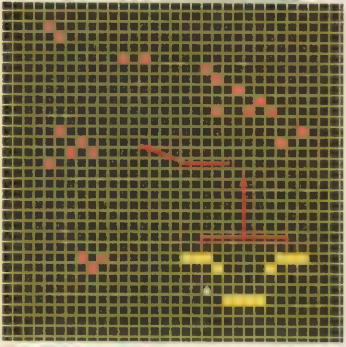




まんが／広島県　大地陸さん

MISSION 28

革命軍の背後で暗躍していたインターゲーンが、いよいよ本格的にアッシュたちに牙を向け始めた。迫りくる無人兵器の包囲網を突破できるか!?



攻略のPOINT● 接近してくる敵を全軍で各個撃破せよ

移動力の関係上、もっとも先に激突するのは敵の航空機部隊。まずは彼らを早めに排除することを心がけよう。ミッション28の敵は、こちらが攻撃可能な範囲に入るまでは移動力を目一杯使って接近してくるため、先制攻撃を決めるのは容易なはず。対空ミサイルを装備したユニットが4機以上いれば、反撃のスキを与えることなく撃墜可能だ。

続く地上部隊との戦闘も、基本は航空部隊と同様。敵の移動力と攻撃範囲を考慮に入れて、先制攻撃を決めるのがポイントだ。ここでは戦力を分散させるのは避け、敵1部隊に全戦力を集中するようにしよう。反撃を封じ込んで味方の損害を最小限に留めるのが得策だ。APマイナスのスキルを所持するコマンダーが多少やっかいだが、数に任せてゴリ押しをしても十分いける。あせらずに攻めよう。



◀突っ込んでくる敵を自軍に有利な場所に誘い込んで集中攻撃で倒していこう

AFTER MISSION● ついに真の黒幕が明らかに……

自分たちを攻撃してきたインターゲーンの部隊が、すべてフェンリルによる無人コントロール機であることを知ったリーザは、ついに一連の事件の背後に潜む巨大な陰謀に感づいた。つまり、これまでの革命騒動からフェンリル打ち上げまでの流れは、すべてOCU軍上層部が画策したものだったのだ。OCU軍は、フェンリルを製造したのは革命軍だと世間に思わせ、自らの評判を落とすことなく大規模な実用試験を行うつもりなのだ。事態を把握したアッシュたちは、この非道な実験を阻止すべく、インターゲーン本部へ急行する。



◀一連の騒動の背後で暗躍していたのは、OCU軍の上層部だった!!

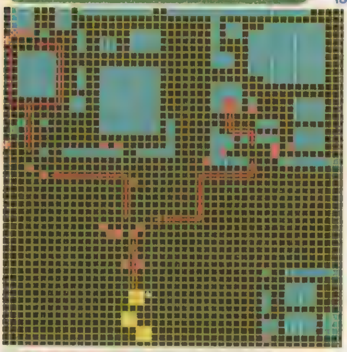
MAP解説



ここでは航空機が数多く出現するため、対空装備が不可欠。少なくとも遠距離攻撃が得意なユニットには、対地対空の両方を装備しておくのが望ましい。予備の弾倉も多めに携行しよう。なお、ミッション28の敵は、無人制御されているユニットであるせいか、前半の敵としては異例なほど単純な行動パターンをとる。ほとんどは、一直線にこちらを目指して進軍してくるタイプなので、地形効果の高い森などの有利なポジションを押さえて迎撃するのがオススメだ。

MISSION 29

本部へ攻め込んだアッシュたちはさらなる衝撃の事実を知る。インターゲーンとは、OCU軍によって運営される軍事秘密工場のコートネームだったのだ。



攻略のPOINT● 早期クリアならサイロ入口を目指せ

まず最初にミサイルから近距離攻撃につなぐパターンでヘリを撃墜。その後、地上部隊との戦闘に入る。基本は敵のタイプを把握して弱点を突くこと。遠距離攻撃が得意なガンナーに対しては、近距離&格闘が得意なユニットで懐を攻める。アタッカーには、遠距離攻撃を中心にしてダメージを与えよう。後半の敵は、高レベルである反面、得意な攻撃が偏っているため、それ以外の攻撃に対しては意外なほどもろい。唯一注意が必要なのは、安定してレベルが高いコマンダーと移動範囲の広いジェット戦闘機ぐらいだろう。これらには遠距離→近距離とつなぐパターンで対処しよう。

なお、このミッションは敵を全滅させなくてもクリアが可能となっている。ロケットサイロのある地下への侵入口を発見し、すべてのユニットが侵入するだけでもOKである。



◀十分にキャラが育っている場合は、サイロ入口へ直行して一気にクリア!!

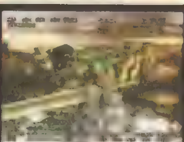
AFTER MISSION● OCU軍上層部の野望を砕け

インターゲーン本部を襲撃したアッシュたちは、無人コントロール兵器を撃破して、フェンリルのコントロールルームのある地下サイロに侵入。しかし、そこで彼らを待ち受けていたインターゲーンの責任者、ヘンシェルは、フェンリルに衛星軌道上からのアロルデシュへの核攻撃を指示!! しかも彼らの目の前には、かつてヴェンが使用した大型機動兵器を中心とした強力なヴァンツァー部隊が迫る。絶体絶命の窮地に追い込まれたアッシュたちに逆転の望みはあるのか!? そして彼らは、核攻撃を防ぐことができるのだろうか?



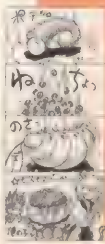
◀自らの最後を悟ったヘンシェルは、衛星軌道からの核攻撃を実行

MAP解説



ここでも航空部隊が出現するため対空ミサイルは不可欠。また、対地攻撃でも遠距離攻撃武器が重宝するので、なるべく多くのユニットに携行させるように。移動力はそれほど必要ないので、重装備でも問題なしだ。ちなみにミッション29の主目的は、ロケットサイロへの入口の発見。そのためかならずしも敵を全滅させる必要はない。早期クリアを目指す場合は、部隊を右側に集中して一直線に入口を目指してもOKだ。逆に経験値を稼ぎたいなら、部隊を左右に分けて効率よく攻めよう。

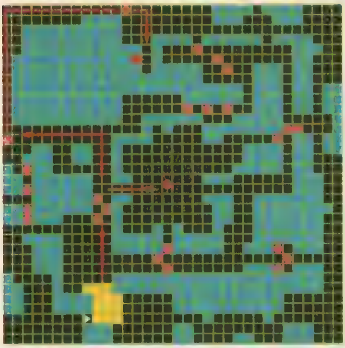




まんが／新潟県 安部逸人さん

MISSION 30

地下のロケットサイロに侵入したアッシュたちは、ついにインターゲーンの責任者ヘンシェルと対峙。ここにシナリオ最難関の戦いが幕を開ける!!



攻略のPOINT● コントロールルームへ急げ!!

サリバシュが敵に向かって突っ込んでいくので、それを追う形で前進。戦い方の基本は、これまでと同様に敵の不得意分野の攻撃を用いることだ。中央の大型機動兵器は、近接、格闘攻撃では倒しにくい上に、反撃で受けるダメージも大きすぎる。地道にミサイルで攻撃していこう。敵の遠距離攻撃に対しては、チャフで命中率を下げよう。大型機動兵器破壊後は時間との戦い。40ターン以内にコントロールルームにたどり着く必要がある。できれば、事前にルートを確保すること。



▲ルート上の敵を先に排除しておくと後の展開が楽になるぞ



◀大型機動兵器は遠距離攻撃を中心に地道に攻めるのが重要

MAP解説



ミッション30は[illegible]上での戦闘がメインとなるためどうしても近接格闘武器で戦える人数が限られてしまう。メンバーを有効に動かせるためにも、ミサイルなどの遠距離武器をなるべく多く装備することが重要だ。前のミッション同様、機動力は多少犠牲にしても、重装備の方向でヴァンツァーを組み立てよう。ミサイルの予備弾薬や、回復アイテムを多めに用意するのはもちろん、できれば敵のミサイルへの対策として、チャフなどもいくつか携行していきたいところだ。

AFTER MISSION● 新たなる敵の出現

インターゲーンでの絶体絶命の事態を打破し、アロルデシュの危機を救ったアッシュたち。長きに亘る戦いに一応の決着をつけた彼らは、サリバシュたちに別れを告げて帰国することになる。だが、一連の事件の真相を知ったアッシュたちを、OCU軍上層部が見逃すはずはなかった。OCU軍上層部は秘密が外部に漏れることを恐れて、彼らの存在を抹消すべく暗殺専門の秘密部隊「ダークギース」を差し向けてきた。しかも、「ダークギース」のリーダーはアッシュたちと縁のある男だった…。



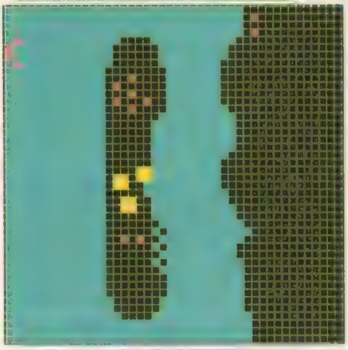
▲名残を惜しみつつもアロルデシュを後にするアッシュたち



◀だがOCU軍上層部は知りすぎた彼らを見逃す気はない…

MISSION 31

帰国の途についたアッシュたちの目前にOCU軍の暗殺部隊が迫る。自らの存在をかけ、彼らの最後の戦いが始まる。はたしてその先にあるものは?



攻略のPOINT● 敵の進軍経路を見極めろ

前方の敵が接近して来るまでには少々時間があるので、後方のアタッカー2機への攻撃を優先する。遠距離攻撃でダメージを与え、近接、格闘でトドメを刺すパターンで楽に倒せるはずだ。なお、部隊が分散するのを避けるため、攻撃する際は全ユニットを後退させること。

次に前方からくる敵の主力だが、彼らはファイターを先頭に、1列に近い形で進軍して来る。そのため凹陣形をとって迎撃すれば容易に各個撃破が可能となる。なお、リーダーのドミンゴに関しては、遠距離攻撃中心に戦うのがベスト。ドミンゴは近距離戦用のスキルが充実しているため、不用意に接近すると連鎖攻撃の餌食になることも多いので注意しよう。幸運を祈る。

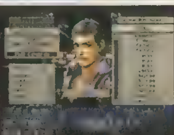


▲部隊が分散しないよう、後方の敵を攻撃する際は全軍下げる。



◀強力なライフルと連鎖が脅威のドミンゴ。できればスキル無効を使いたい相手

MAP解説



ミッション31では、前後を敵に挟まれた形で戦いが始まる。そこで、まずは前方か後方のどちらかに集中して、各個撃破していくのが基本となる。ここは敵の少ない後方から先に叩くのがセオリーだろう。

装備に関しては、例によって遠距離武器を多めに携行したいところ。航空部隊も登場するので、対空ミサイルを忘れずに。ただし、あまり重装備に偏る必要はない。また、できればボスキャラ対策としてバトルスキル無効や、サプライズなどのスキルをセットするのが理想だ。

AFTER MISSION● 物語は大団円を迎える……

「ダークギース」の襲撃を退けたアッシュたちは、ついに懐かしい祖国の土を踏む。はたして、彼らの胸に去来するものは……? なにかを成し遂げた達成感なのだろうか? それとも、信じてきたものが崩壊した失望? 未来への不安?

アッシュ、エイミア、ジョイス、パイク、トマス、ロッキー、ロズウェル、リーザ、サユリ、グリフ、コーディ、メイランの12人はそれぞれの想いを秘めて、新たな人生を歩んでいくことになる……。



▲数々の苦難を乗り越え、成長したアッシュたち。彼らの今後が語られることはあるのか…?





まんが／京都府 要さん

隠しイベントを大公開！

『セカンド』のストーリーには、随所に隠しイベントが盛り込まれている。今回はそれらのうち、戦闘を含む大きいイベント２つを完全紹介。

難民キャンプイベント

ボーネアのサリバシュのアジトで、地下倉庫の従業員が奇妙なことを言っているのを耳にする。なんでも、「薄汚い格好をした連中」が、どうしてもヴァンツァーを売ってくれとしつこく頼むので、その熱意に負けて売ってしまったというのだが……。

この話を聞いた後酒場に向かうと、国境を越え国を脱出しようとしている難民たちと出会う。どうやら地下倉庫でヴァンツァーを買った「薄汚い格好をした連中」とは彼らのことのようだ。彼らは武力による抵抗を否定する平和主義者。ともすれば軟弱にも感じられる彼らに対し、ジョイスは反発を感じるものの、自殺行為とも言える脱出にかける彼らの熱意にうたれ、協力を申し出ることになる。

ここで出現する敵は、ヘリ３機、砲台２門、ヴァンツァー８機という組み合わせ。この敵の攻撃から難民たちの乗るヴァンツァーを守り、無事に国境を越えさせることがイベントの目的となる。ポイントは、国境の壁を破壊する前に周囲の敵をすべて排除しておくこと。序盤はマップ左側に味方を寄せて進軍し、壁を突破後は難民たちを左右から挟み込む形で動くとスムーズに進むはず。敵はそれほど強くはない。

発生条件

まずミッション13直前のボーネアで、メインのイベントをすべて消化する。次にＨｉｄｅのショップへ向い、従業員の話を聞く。そしてバーに向って難民会議の連中に会い、店の外で難民のリーダーとの会話を終了させれば条件はクリア。あとは国境へ向えばイベントバトルが開始する。

なお、国境付近は舗装された土地ではないため、車両系の脚をヴァンツァーにセットしていると、極端に移動力が低下してしまう点に注意。ちなみにこの戦闘では、敵を倒しても経験値やオーナーポイントはもらえない。少々損した気分ではあるが、これも人助け。ストーリーの背景をより深く知ることができるだけでも良しとしよう。



▲リーダーの主張には反発しながらも、彼らの境遇には同情を感じるジョイス……。



▲進軍の仕方によって敵の出現ポイントは微妙に異なる。序盤は左側からがオススメ。



▲国境の壁を突破し、難民たちを無事にマップ外に脱出させればイベントクリアだ。

爆破テロリストイベント

無口でクールなロッキーの意外な一面がわかるサブイベント（もっともメインのシナリオでも、十分彼の「意外な一面」は出てきたとは思うが……）。首都ダカで、ロッキーはかつての戦友からの手紙を受け取る。彼の名はグレニー。地雷のスペシャリストとして名を馳せた、一流の戦士である。だが、彼は自らの地雷によって民間人が負傷したことを苦にして第一線を退き、現在は地雷除去の作業に従事していた。そんな彼が、地雷の処理に失敗して負傷。軍の病院に収容されているという。そこでロッキーは、彼の見舞いに向うのだが……。

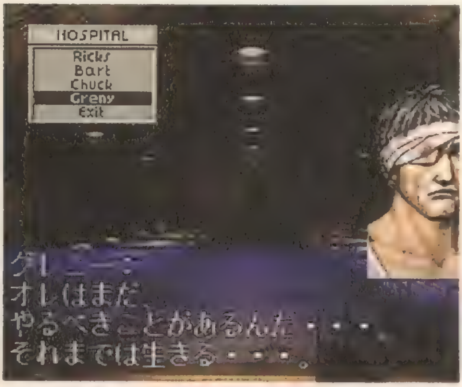
このサブイベントでは、ロッキー、トマス、ロズウェルの、いわゆる陸軍組のみでの戦闘を余儀なくされる。対する敵はヴァンツァー５機。しかも戦場となる沼地は、テロリストに仕掛けられた地雷が多数存在する。戦闘に勝利するためには、装備の選択がかなり重要だ。この時点で用意できる最強のヴァンツァー、レイヴンと嫌なヴァンツァー２機を用意し、リバースやリペアを多めに携行するようにしよう。

発生条件

まずミッション22終了時点の首都ダカで、アジトの人間すべてに話しかけメインのイベントを消化する。その後街へ出かけ、郵便配達人マーロンから手紙を受け取る。手紙を読んだ後、仮設軍事病院でグレニーと面会。次に一旦通常のストーリーに戻り、ミッション23と24を消化する。再び街に戻ってきたら、何らかの施設に入って外へ。すると、再度郵便配達人マーロンが出現し、グレニーからの２通目の手紙を手渡される。あとは街を出れば条件クリアとなる。

なお、前にも触れているように、戦場は地雷原。特に初期配置場所の正面に多く地雷が設置されているので、移動の際はなるべく沼を右から迂回するようにしよう。





◀かつてのロッキーたちの戦友グレニーの言動にはどことなく不自然なものが感じられる。いったい彼になにが起きたのだろう……？どうも何かしらの事情があるようだ。





▲友の復讐をするべく、単身クロウの元へ向おうとするロッキーに頼もしい味方が!!

◀実は彼は、かつてロッキーと捕まえたテロリスト。クロウの手にかかっていたのだ。



まんが／茨城県　深野樹里さん

ブレス オブ ファイアIII

●発売日　97年9月11日●価格　¥5,800
●メーカー　カプコン
●ジャンル　RPG
●対応周辺機器　MC（1ブロック）

©CAPCOM CO., LTD.

これからが本番！ 青年期のストーリーを総チェック！

その1◉ダウナ鉱山

幼年期が終了して青年期に突入すると、まず最初にガーランドが仲間になる。2人とはいえ、このダンジョンに出現する敵はあまり強くないので、戦力的には問題ないハズだ。地下2階にあるトロッコは、ガーランドを先頭にして押すことが可能。レールを切り替え、うまく誘導して岩を破壊するとボス戦に突入するぞ。ボスは炎系の攻撃に弱いので、ガーランドの火炎撃やファイアのジーンを使ったドラゴンに変身してどんどん攻めよう。ボスを倒すとダークとフュージョンのジーンを獲得できるぞ。また、トロッコを足場にして獲得できるお宝〝フェザーソード〟は、必ず入手しておきたい。この武器は、重さが1と非常に軽いので、EXターンが発生しやすいのだ。

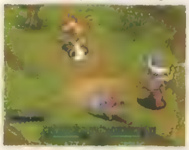


▶爆薬を積み込んだトロッコを岩にぶつけて破壊。奥の通路から外へと脱出できる。

その2◉闇市〜オウガー街道

ダウナ鉱山を抜けたら闇市に行こう。これまでに消費したアイテムを補充し、装備も新しく買い揃えておくこと。準備が整ったらオウガー街道に向けて出発！　街道では、ウルオール地方への出口付近で〝トラ〟が襲ってくるぞ。このトラは、攻撃力が高く、非常に素早いので、残りのHPに注意しながら地道にダメージを与えていこう。トラを倒したら街道を抜けてリヴェット山へ。ただし、そこには強い敵が出現する。トラとの戦いでダメージを受けすぎたら、いったん闇市へ戻ろう。





◀▲トラと戦うときは補助魔法で守備力を上げておくと有利。あとは直接攻撃あるのみ。

その3◉リヴェット山〜マクニールの村

リヴェット山では、〝グミダイン〟というモンスターに注意。この辺りに出現するほかの敵とは比べものにならないほど強いので、遭遇したら迷わず逃げること。逆に勝てるようであれば、経験値が多いので、どんどん倒そう。山を越えてマクニールの村の入り口付近に着くとウィンディア地方へ続く道は通行止めになった。とりあえずマクニールの村に行くことに。そして、ガーランドの指示通り宿屋に行くと、女将から「シーダの森に出没するトラを退治してほしい」と依頼されることに。

▼マップ自体は広くないので一気に駆け抜けてしまおう。

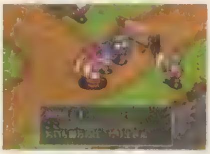




▲森に出没する野生のトラに怯える村人たち。

その4◉シーダの森〜マクニールの村

シーダの森に着いたら幼年時代を過ごした懐かしのアジトに行ってみよう。そこには、生き別れとなって以来、消息不明だったレイの姿が……。だが、感動の再会もつかの間、レイはティーポの仇を討つため再び姿を消してしまう。このあと、マクニールの村に戻るとレイがズルスルを襲い、マクニール邸へ向かったという情報を得られるぞ。そして、マクニール邸入り口に着くとニーナと再会。レイの復讐劇を喰い止めるため闇市へとともに向かうことになるのだ。



▲この時点ではウィンディアへの道が通行止めで通れない。

▼ニーナが仲間に加わり、戦力もかなり充実。



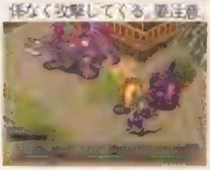
その5◉闇市〜北の関所

闇市に着くとすでに手遅れ。何人もの人々がレイに襲われたあとだ。一番奥の部屋に入って男に話しかけると組織の頭目が関所に逃げたことを教えてくれるぞ。そして、関所ではモンスターと化した頭目ミクバとの戦闘が待っている。ミクバは、攻撃力が突出していて、その一撃には要注意。こまめに回復しないとあっという間に倒されてしまうぞ。また、弱点と呼べるモノがないので、ひたすら直接攻撃で戦うのが最善の方法だ。ミクバを倒すとレイが仲間になるぞ。



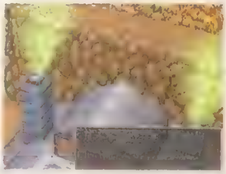
▲ミクバが使う技はラーニング可能なモノが多い。

▼混乱したレイは敵、味方関係なく攻撃してくる。要注意。



その6◉ウィンディア城下町〜ミニプラント

ウィンディア城下町に着くと、天使の塔があるウルカン地方に続く関所を越えるのに必要な通行手形を入手するため、ミニプラントへと行くことになる。ミニプラントでは、ハウスのガラスを割るというイベントが発生。ペコロスを先頭にし、石に頭突きしてハウスのガラスを割ろう。ダッシュしてから頭突きすると石の転がる距離が伸びるぞ。また、バイオプラントへは、一番奥の建物の中にある暖炉の蓋を、モモのバズーカで吹き飛ばすと現れるハシゴを降りればOK。





◀▲高台から石を落としてガラスを割ると、一番奥の建物から妙な煙が立ち登るので行ってみよう。





まんが　愛知県　藤崎あすかさん

その7◉バイオプラント

まず、このダンジョンではモモがパーティにいないと先に進むことができないので注意。モモを先頭にしてコンピュータを調べないと解除できないドアがあるためだ。各所に落ちているキーワードを探し出してドアのロックを解除しよう。途中に落ちているパワーのジーンは、絶対に取り逃さないように注意すること。中ボスの〝おばけなめくじ〟は、炎系の攻撃が弱点。というより、炎を浴びせて体の粘液を取らないと、通常攻撃がヒットしないのだ。そのあとに戦う、所長が変化した化け物〝キノコルゲ〟は、とにかく攻撃力が高い。ここは、リュウがウォリアドラゴンに変身して一気に勝負をつけてしまおう。



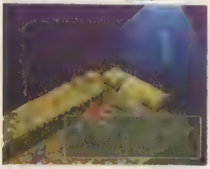
▲キーワードは見えにくい場所に落ちているので、注意深く探してみよう。



▲ベヒモスに変身し、ほかのメンバーを守るという手もある。

その8◉ウィンディア城～天使の塔

ミニプラントでの功績をウィンディア王に認められ、通行手形を入手したらさっそく天使の塔へ。幼年期と違って青年期ではズブロ火山を通らなくてもウルカン地方へと行けるようになっているぞ。天使の塔では、ガーランドを先頭にして塔の頂上まで登ろう。すると、ディースが現れて「封印を解け」という言葉とともに消えてしまう。ディースの封印を解くためには、ガイストという名のガーディアンに会う必要があるぞ。ガイストに関する情報と居場所はウルカン・タパの長老に会えば詳しく聞けるので、一度訪ねておこう。



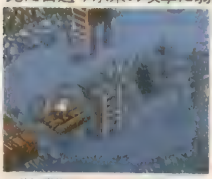
▲唯一ディースの封印を解けるという人物に会うためクリフへ向かうことに。

▼クリフはこの海岸沿いを進んだ場所にあるぞ。位置的にはウルカン・タパの南西だ。



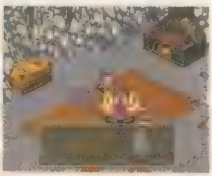
その9◉タイド・パレス～クリフ

このタイド・パレスでは、時間によって潮が満ちたり引いたりするぞ。潮が満ちた状態だと先に進むことが不可能となるので、引き潮の間に素早く通過しよう。出口付近にグロースのジーンがあるので、必ず入手してほしい。タイド・パレスを抜けてクリフに着いたら一番奥の空洞に入ろう。そこにはガーディアン・ガイストがいて、ガイスト自身の消滅が封印を解くカギとなる事実を聞かされたリュウは、ガイストと戦うことに。ガイストは、見た目通り氷系の攻撃に弱いので、アイスとパワーのジーンを組み合わせたドラゴンで戦うと楽勝。ガイストを倒したら再び天使の塔へと向かおう。



▲潮が満ちたときを見計らってイカダに乗ろう。

▶ガイストの死体からビーストスピアを入手できるぞ。



まんが／新潟県　りーぼーさん

その10◉天使の塔～ズブロ火山

天使の塔に戻るとディースの封印が解ける。しかし、ここでは神に会う方法は教えてもらえない。ディースは、「神に会う方法が知りたければ、ズブロ火山の神殿に来なさい」と言うので、さっそく行ってみよう。神殿では、リュウを先頭にして奥の石板に触れるとディースのもとに行けるぞ。このあと選択肢が発生するので、「今の姿の方がいい」を選ぼう。ここでこの選択肢を選んでおかないと、ディースが師匠になってくれないので注意すること。ディースとの会話が終了したら、外海を渡るのに必要な船を手に入れるためジャンク村に行こう。



▲500年の永き眠りから目覚めたディースは龍族のことについて詳しく教えてくれる。

▼偉大な魔術師でもあるディースは強力な魔法をいくつも伝授してくれる。



その11◉ドック～機械浜

ジャンク村でベイトに会うと故障した船の部品を集めに機械浜へと行くことになる。機械浜に入るにはジャンク村の村長の許可が必要なので、必ず訪ねておこう。機械浜に着いてサルベージのミニゲームをクリアすると、アングラとの戦闘に突入する。これといった弱点がない敵なので、とにかく威力の高い技や魔法で攻撃しまくろう。アングラを倒すと部品がいろいろな場所に散らばっているので、全部回収しよう。もちろんコンテナの中にもたくさん落ちているので見落としのないように。全部集めてモモに渡すと船に乗り込み、外海に向けて出発！



▲視点を切り替えていろいろな角度から探さないと部品は見つからないぞ。

▼修理し終えると船を自由に使わせてもらえる。さっそく乗り込んでパーチに向かおう。





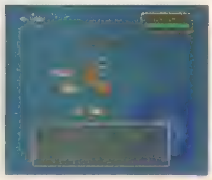
その12◉パーチ～孤島

船を手に入れたものの激しい海流に行く手を阻まれて外海を渡ることは不可能。しかし、そのあと唯一外海を渡ることができる〝伝説の船乗り〟の情報をジグから聞けるぞ。船乗りの居場所は、パーチの村長が知っているのだが、機嫌が悪いのか話も聞いてくれない状態。機嫌を直すには〝シース〟という料理が必要だ。シースを村長に食べさせると、伝説の船乗りが東の孤島に住んでいると教えてくれるぞ。だが、その人物も外海を渡ることは不可能だと言うので、途方に暮れたリュウたちは、最後の手段として黒船に乗り込むことになってしまう。



▲シースの作り方と材料はメーカース峡谷の近くに住んでいる画家が教えてくれる。

▼この海域には氷属性の装備が入った宝箱がいくつも落ちている。





その13◉黒船～コンビナート

黒船の中には、クレーンを操作して足場を組み立てたりするといった様々な仕掛けが用意されている。これらの仕掛けを突破してブリッジにたどり着けば、自動操縦に切り替わるぞ。そして、外海を渡り切る直前には2体のアンモナイカが襲ってくるのだ。アンモナイカ自体は強くないが、HPを半分にしてしまう〝つなみ〟がやっかい。雷系の攻撃に弱いので、片方を集中的に攻めて1体ずつ倒していこう。戦闘に勝利するとコンビナートに到着。このコンビナートでは、強力な武器や防具が売られているので、ここで装備を充実させておくこと。準備が整ったらフィールドマップに出て東に向かって進もう。



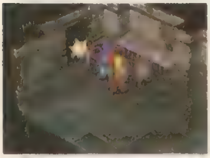
▲ここで後退しておくと黒船の砲台が援護してくれる。威力も高いのでぜひ活用しよう。

▼コンビナートの北にある賢樹の森でトランスのジーンをゲットしよう。



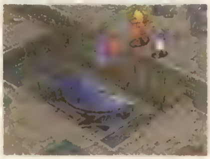
その14◉機械墓場～コロニー

数々のスクラップが山のように積み上げられた機械墓場。この場所に出現する敵は経験値が多いので、ここである程度レベルを上げておくと先の展開が楽になる。機械墓場を抜けてさらに進むとコロニーが見えるはずだ。ここには、ウィンディア城の地下にもあったトランスポートと呼ばれるワープ装置がある。3枚の反射板をうまく調節してレーザーを起動ドライブに当てると装置が稼働するので、さっそく装置を使ってワープしよう。あと、コロニーの左上にエラーのジーンが落ちているので拾っておこう。くれぐれも忘れないこと。



▲扉をモモのバズーカで吹き飛ばそう。奥の部屋には〝たくみの竿〟が落ちている。

▼起動ドライブのある部屋にはこの場所から飛び降りれば侵入できるのだ。



その15◉鉄塔～ドラグニール

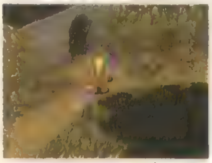
トランスポートを利用するとウルカン地方の最北端にある鉄塔にワープする。そして、次の目的は鉄塔の頂上にあるアンテナを調整してトランスポートを使用可能にすることだ。頂上に向かう途中にある仕掛けは、東→西→南→北の順番でジャッキを操作すれば先に進めるぞ。アンテナを調整したらトランスポートを利用してワープしよう。するとドラグニールと呼ばれる龍族の村に着く。村で1泊したあと、長老の指示通りに秘密の通路を進んで行くと、最長老との戦闘が待っている。この戦闘では、リュウがドラゴンに変身できないので、パーティ全体のレベルをしっかり上げておかないと最長老に勝つのは難しい。村の外でレベルを上げ、この時点で覚えているスキルの中で強力なモノを戦闘に参加するキャラに身に付けさせよう。



▶補助魔法で防御力や魔法耐性を強化しておくと少しは楽に戦える。

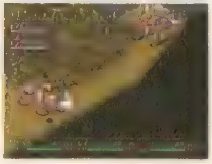
その16◉ファクトリー

ファクトリーには、破壊可能な壁があるので、モモをパーティに組み込もう。1Fの一番北にある壁を破壊して進んだ先には、鬼族に強いビシャモンの槍が落ちている。この手の武器は特に貴重なので、ぜひとも拾っておこう。この武器さえ拾ってしまえばこの場所には用なし。仕掛けも簡単なものばかりだし、出現する敵もあまり強くないので、さっさと脱出してしまおう。ただ、お金を稼ぎたいというならこの場所に出現する〝きんのたまご〟が狙い目。1体につき20,000ゼニー獲得できるぞ。ただし、攻撃するたびに体の金メッキがはがれてしまい獲得できる金額が大幅に減ってしまうので注意しよう。



▲この壁がモモのバズーカで壊せる。この奥にビシャモンの槍が入った宝箱があるのだ。

▼金のたまごは見かけによらず手強い。特に防御力を0にしてしまう〝たまご〟に要注意。



その17◉砂漠

ファクトリーを抜けると広大な砂漠が広がっている。この砂漠では、案内人の忠告通り星の位置を見て自分がどの地点にいるのか、どの方角を向いているのかを把握しよう。そうしないとすぐ道に迷ってしまうぞ。また、水は大切に使うことを心がけよう。案内人の指示に従って砂漠を進んでオアシスの近くまで来るとマンモが襲ってくる。この敵が使う〝ガダブレダ〟は威力が高いので、残りHPに注意。こまめに回復していれば簡単に倒せるハズだ。そのあと、ニーナが熱で倒れてしまうが、砂ブタの肉を食べさせれば回復するぞ。



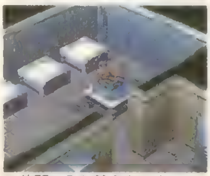
▲砂漠のあちこちに旅人が落としたアイテムがあるぞ。くまなく探して手に入れよう。

▼オアシスの住人が砂漠に落ちているアイテムの場所を教えてくれる。



その18◉オアシス

オアシスを出発したら東にあるコンテナヤードを目指そう。中にはライトのジーンが落ちているぞ。通路を塞いでいる木箱は、ガーランドを先頭にして壁に押しつければ破壊できる。古の都に入ったらまず、武器屋と防具屋で装備を整え、道具屋でアイテムを補充しておくこと。準備が整ったら、いよいよラストダンジョンに突入。最後のダンジョンだけあって仕掛けも複雑で、出現する敵もかなり手強い。各所に設置された回復ポイントを利用しながら徐々に攻略の範囲を広げていこう。レベルを上げるなら〝グミオウ〟を倒すのがオススメ。



▲仲間の入れ替えやスキルの交換などが可能なこの部屋を拠点に進行するといいだろう。

▼敵から盗める装備品で戦力を強化するのも1つの方法。お宝も必ず拾っておこう。







まんが 静岡県 ことちさん

ミニゲーム"釣り"のポイントをチェック!

簡単そうで、実は高度なテクニックが要求されるミニゲームの釣り。なかなかお目当ての魚が釣れなくて困っている人も多いのでは？ 今回は、そんな人のために釣りのコツをポイント別に紹介していくので、しっかりチェックしてほしい。釣りは、ストーリーにも関わってくる重要な要素なので、決しておろそかにしないこと。たまには、魚を釣って腕を上げておかないとあとで困ることになるぞ。また、釣りのランク次第で師匠になる人物やアイテムをくれる人物が存在するので、たくさん魚を釣ってポイントを稼ぐことも必要だ。



▲どんな種類の魚がいるのかをガイドで確認することができるって知ってたかな？



▲サイズが大きいものほど加算されるポイントが高い。どんどん大物を狙うのだ。

ポイント1◉ルアーと竿の性質を把握して使い分けよう!

まず、最初に魚のいる場所や好みに応じてルアーを使い分けることを覚えよう。魚にはルアーの好みが設定されていて、好みに合ったルアーで挑まないと無視されてしまうのだ。また、ルアーは浮きやすいタイプと沈みやすいタイプの2種類、竿は遠くに飛ばすタイプと大物を釣るタイプの2種類に分類される。狙った魚がどんな種類でどんな状態なのかを見極めて、これらのアイテムを上手に使い分けることが重要。自分なりにいろいろ試してみて、それぞれの魚はどのルアーでどんな竿が効果的なのかを調べてみよう。このような地道な努力が魚を釣る一番の近道となるのだ。



▶深い場所にいる魚を狙うときは根がかりに注意しよう。

ポイント2◉ルアーテクニックを駆使して魚をおびきだせ!

ルアーテクニックは、ルアーを本物の小魚のように動かして、いかに魚を騙すかが大きなポイント。2拍子、3拍子、5拍子、7拍子のリズムでルアーを動かそう。テンポが速いほど魚を騙しやすいので、ちゃんと練習しておくこと。これらのテクニックを駆使して魚を岸の近くまでおびき寄せ、食いついたところを一気に引き上げることができれば完璧。この方法を使えば、どんな大物でもいとも簡単に釣り上げることができるハズ。できることなら7拍子をマスターしておこう。狙った場所へ、ルアーを飛ばせるように、キャスティングの方もしっかり練習しておくこと。



◀7拍子のテクニックを決めればどんな魚でも簡単にルアーに喰らいつくのだ。

ポイント3◉釣った魚をマニーロが持つアイテムと交換しよう!

釣った魚は、マニーロのトレードショップでアイテムと交換できる。マニーロは、特定の釣りポイントでコインを装備してキャストすると、ものすごい勢いで接近してくるぞ。そして、マニーロを釣り上げれば魚とアイテムを交換できるというわけ。オススメは、クリフ付近の釣りポイントとコンビナートの東にある釣りポイント。双方ともに珍しいアクセサリー類が多く、どれも良質のものばかりだ。しかし、その分多くの魚を要求されるので、こまめに釣りをするように心がけよう。交換時に魚が足りない場合は、魚の種類が豊富なウルカン地方の最北端にある釣りポイントが一番オススメ。

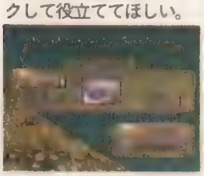


▶なかなか手に入らない稀少アイテムもたくさん。

全23種類の"お魚"データを一挙公開!!

どの場所にどんな魚がいるのかわからない人も多いことだろう。ここでは、そんな人のために全23匹の魚のデータを一気に紹介するぞ。ただし、"メーカース峡谷の橋のほとり"にある釣りポイントは、ラパラの村長に会うイベントをこなさないと出現しないので覚えておこう。また、アイテムとしての効果もチェックして役立ててほしい。

名前	効果	いる場所
クミフィッシュ	仲間1人のHPを1回復	マクニールの村の西
グミフロート	仲間1人のHPを1回腹	港町ラパラの西&北西
ピラニー	仲間1人のHPを20回復	マクニールの村の西
トベータ	仲間1人のHPを20回復	港町ラパラの北西・モモの塔の南
ペスラ	敵1体を炎で攻撃。パダムと同じ効果	メーカース峡谷の下流(闘都の西)
イシムペスラ	仲間全員の毒状態を回復	モモの塔の南・ジャンク村の北西
ブラウン	仲間1人のHPを40回復	妖精の森の西・ダウナ関所の西
タイタン	仲間1人のAPを5回復	港町ラパラの北西
チヌーク	仲間1人のAPを20回復	モモの塔の南
レインボー	仲間1人のAPを5回復	メーカース峡谷の下流
シオタ	なし	メーカース峡谷の橋のほとり
レッドキャット	敵全体を地震で攻撃。ガタブレダと同じ効果	ダウナ鉱山の南にある橋付近
ビッグマウス	仲間1人のHPを80回復	メーカース峡谷の下流
シーマウス	仲間1人のHPを80回復	港町ラパラの西
ヒュージマウス	仲間全員のHPを80回復	妖精の森の西・リヴェット山の北
タコ	敵全体を盲目状態にする	モモの塔の南・港町ラパラの西
火星ダコ	敵1体を盲目状態にする	モーランジ山の東
ボルデビ	敵1体を雷で攻撃。バルハラーと同じ効果	機械浜の西にある2つのポイント
ランタンキャット	敵全体を地震で攻撃。ガタブレダと同じ効果	タイドパレスの両脇
バラムンディ	仲間全員のHPを240回復	ダウナ関所の西
ホーンドマリーナ	仲間全員のHPを240回復	機械浜の西・コンビナートの東
勇魚	仲間全員のHPと状態変化を完全回復	コンビナートの東
マニーロ	(上の「ポイント3」参照)	港町ラパラなど



▲バラムンディはタイドパレス周辺の川にしかいないのだ。





まんが／石川県 JANさん

ドラゴンが持つ真の能力を使いこなせ!

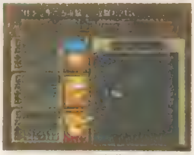
リュウの戦闘スタイルともいうべきドラゴンへの変身。その能力をより深く理解して、戦闘を有利に進めよう。ジーンの組み合わせはもちろんのこと、変身するタイミングなどいくつかの重要なポイントがあるので紹介していくぞ。また、ドラゴンに変身するために必要なジーンは絶対に見逃さないこと。物陰に隠れているモノが多いので、くまなく探すことが大切だ。



▶どんなに手強い敵もドラゴンにかかればイチコロ。

チェック1◉MPを温存!

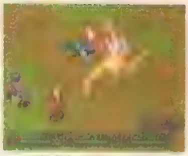
それぞれのダンジョンには、必ずといっていいほどボスが待ちかまえている。そのボス戦に備えてザコキャラとの戦闘では、できるだけスキルの使用を控えよう。また、APを回復できる知力の種や実などのアイテムは、意外と手に入りにくいので、大事に使った方がいいぞ。



▲リュウには消費APの少ないスキルを身に付けさせた方が得策。

チェック2◉ボス戦に最適!

ドラゴンに変身するとAPを徐々に消費していく。だが、変身中は、特殊能力を使ってもAPを消費しないという利点も兼ね備えているのだ。どんな能力も使いたい放題。まさにボス戦にうってつけといえるだろう。この利点をフルに活用すれば手強いボスにも簡単に勝てるハズ。



▲一番威力の高い特殊能力をバシバシ使って速攻で倒してしまおう。

チェック3◉組み合わせが肝心!

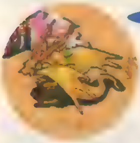
変身するうえでもっとも重要なのがジーンの組み合わせ。敵の特徴を見極めて、弱点を突くようなジーンを組み合わせたドラゴンに変身しよう。適当に組み合わせると変身前よりも弱くなってしまうこともあるぞ。また、強力なドラゴンに変身できる組み合わせを探すのも忘れないこと。



▲仲間との合体変身にトランスのジーンを組み合わせてさらにパワーUP!

はかり知れない強さを誇る4体のオススメドラゴン

トライゴン

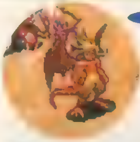


ファイア、アイス、サンダーのジーンを組み合わせることで変身できる特殊なドラゴン。変身後は、HPと攻撃力、防御力が変身前の2倍近くまで上昇し、炎・氷・雷の属性のブレスを使えるぞ。敵の特徴や弱点となる属性に応じて3種類のブレスををうまく使い分けて戦おう。また、3つのジーンが比較的序盤で手に入るので、幼年期に登場するボスとの戦闘で重宝するハズだ。ファイアのジーンはイベントで手に入る。アイスのジーンはメーカース峡谷の近くに住む画家の家の横。サンダーのジーンは、港町ラパラの北西にある小屋の裏手に隠れるように落ちているので、必ず手に入れること。



◀通常のドラゴンとは色がまったく違う。

ウォリアドラゴン

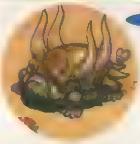


パワー、トランスのジーンを組み合わせることで変身できる攻撃力重視のドラゴン。変身後は、なんと攻撃力が変身前の3倍まで上昇。すばやさも1.5倍になるので、EXターンが発生しやすくなる。さらに、火・氷・雷・風・聖の各属性を秘めた5つの特殊能力を使えるので、敵の特徴に合わせて戦闘スタイルを変えられる万能タイプのドラゴンでもあるのだ。パワーのジーンは、バイオプラントの通気ダクトを奥に進んだ場所に落ちていて、トランスのジーンは、コンビナートの北にある賢樹の森で入手することができるぞ。2つとも見やすい場所に置かれてあるので、見逃すことはないだろう。



◀オーラスマッシュは通常攻撃の2倍のダメージ。

ドラゴンパンク

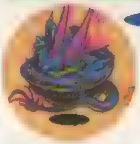


ワンダーと???のジーンを組み合わせることで変身できる特殊なドラゴン。能力的には、ベヒモスとそれほど違わないのだが、HPだけが変身前の10倍まで上昇する。メテオダイブやふくれるといった威力の高い全体攻撃を使えるので、やっかいなザコキャラと遭遇した場合はこのドラゴンに変身して一気に倒してしまおう。ワンダーのジーンは、ズブロ火山の中、イベントが発生する地点の北西の位置に落ちている。???のジーンは、機械浜の西に位置する釣り職人の家の中にあるぞ。通常の視点からでは見えない位置に置かれているので、絶対に見逃さないように注意すること。

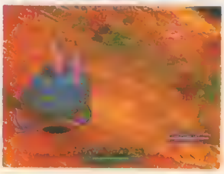


◀メテオダイブは巨大な隕石を召喚する豪快な特殊能力。

ティアマト



ダークとトランスのジーンを組み合わせることで変身できる特殊なドラゴン。変身後は、HPが2.5倍、攻撃力と防御力がそれぞれ1.8倍まで上昇するぞ。また、敵全体に灼熱の炎を浴びせるゲノサイドブレスは、ザコキャラなら一撃で倒せてしまうほど強力。ほかにもダークブレスと毒ブレスの2種類を使うことができるので、状況に応じて使い分けよう。ただ、このドラゴンは聖属性の攻撃に弱いためすべての敵に強いというわけではないので、使いどころには注意すること。ダークのジーンは、青年期に突入したあとのダウナ鉱山で戦うことになる、ボスの"ドラゴンゾンビ"を倒せば手に入る。



◀数多いドラゴンの中でも間違いなく最強クラスだろう。





まんが 埼玉県 民井実佐さん

ザコ敵からラーニングできるスキルを紹介!

敵からラーニングできるスキルの中では、「ダブルヒット」が一番オススメ。APの消費が少なく威力も高いので、非常に扱いやすいもっとも理想的なスキルだ。似たようなスキルでは、「3連撃」や「みだれうち」といったものも強力。これらのスキルは、攻撃力が高いリュウやガーランドに身に付けさせよう。ニーナやモモのような魔法重視のキャラには、「マジックボール」や「マインドソード」が最適。攻撃力に多少不安があるレイは、「気合いため」で攻撃力をUPさせ、必ず会心の一撃が出る「シャドウウォーク」を組み合わせて身に付けさせるといい。また、師匠から伝授されるスキルもチェックしておこう。扱いやすさでいうと「魔法ため」や「マジックボール」を伝授してくれるメイガス、「マインドソード」と「チャクラ」を伝授してくれるエミタイがオススメ。威力の高いスキルなら「必殺」、「オーガーぎり」、「スーパーコンボ」を伝授してくれるババデルが一番。ほかには、竜の神やメリルーブが強力なスキルを伝授してくれる。下の表を参考にして効果的にスキルを教えてもらおう。できれば師匠全員から全部のスキルを伝授してもらうのがベスト。

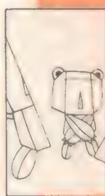


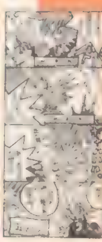
◀ラーニング可能なスキルを使う敵と遭遇したら全員でひたすら"見る"のだ。

スキル名	使用する敵	使用する条件
ねる	めだまグミ	戦闘開始から10ターン以上経過すると寝る
バム	メイジグミ	定期的に使用する
やる気なし	ダメゴブリン	ダメゴブリンだけになると使用する
めいれい	エリートゴブリン	ダメゴブリンと一緒に出現すると必ず使用する
めつぶし	めつつき	一定の確率で使用する
邪気	ぐんたいこうもり	HPが1/4以下になると使用する
ジャンプ	ゴキ	仲間が倒されると使用する
とっしん	サンダークライ	一定の確率で使用する
ダブルヒット	ナッツファイター	1ターン目に一定の確率で使用する
はいすいのじん	やけっぱちオーク	一定の確率で使用する
あばれる	ハイパーポチ	HPが減ると使用する
休む	めだまバルブ	リュウのレベルが50以上の場合に使用する
黒の炎	ヌイグルミ	HPが1/2以下になると使用する
あいうち	グミダイン	一定の確率で使用する
烈風撃	リザードマン	一定の確率で使用する
とびげり	トリックスター	一定の確率で使用する
ねらい撃ち	トリックスター	一定の確率で使用する
あぶら	ゴキゴッキ	炎系の攻撃を使う敵と一緒に出現すると使用する
のうけずり	ずつつき	一定の確率で使用する
夢氷撃	ボトルファイター	一定の確率で使用する
滅殺	アサシン	一定の確率で使用する
炎のかべ	リフレクター	炎系の攻撃を加えると「炎のかべ」で反撃する
電撃	リフレクター	雷系の攻撃を加えると「電撃」で反撃する
こしがいたい	ハッスルじじい	一定の確率で使用する
気合いため	ペネトレイター	一定の確率で使用する
みだれうち	ペネトレイター	HPが1/2以下になると使用する
たつまき	ブヒヒンマン	一定の確率で使用する
かみつき	ドラゴンフライ	一定の確率で使用する
マジックボール	エッグカンパニー	プレイヤー側のキャラをたまご状態にしたあとで使用する
大防御	きんのたまご	一定の確率で使用する
ガンとばし	ボブゴブリン	一定の確率で使用する
くうきうち	ボブゴブリン	一定の確率で使用する
3連撃	エリミネーター	ハサート、カテクト、ギガートの魔法を唱えたあとに使う
オーガーぎり	ナイトメア	一定の確率で使用する
魔法ため	アテプト	一定の確率で使用する
せんぎり	ドラゴンニュート	一定の確率で使用する
れいき	ヘルライター	一定の確率で使用する
雷鳴撃	ミストアーマー	一定の確率で使用する

すべての師匠のデータをお届け!

名前	弟子入りの条件	場所	伝授されるスキル
メイガス	所持金の全額を渡すと弟子入りできる(0Zでも条件を満たすことができる)	マクニールの村の東にある森	LV1:レイガ LV4:魔法ため LV6:マジックボール LV8:シェザーガ
ババデル	モーランジ山を越えるイベントの直前に、ババデルに話しかけると無条件で弟子入りできる	シーダの森(ババデルの家)	LV2:オーガーぎり LV5:気合ため LV8:スーパーコンボ LV10:滅殺
デュランダール	無条件で弟子入りできる	ウィンディア城脇の小屋	LV1:やるきなし LV2:すぶり LV3:みねうち
ドロンゾ	15種類以上の武器を所持していること(その時点で装備している武器はカウントされない)	カレーが名物の茶屋	LV2:そうどり LV3:ガンとばし LV4:盗む
賢樹	ペコロスを先頭にして話しかけたあとに、知力の実を1個渡すと弟子入りできる	ミニプラントの東にある森	LV2:けっかい LV5:思い出す LV8:ミカテクト
ファール	バリオ・サントの馬兄弟を倒したあとにファールに話しかけ、宿屋・キャンプを利用せずに30回連続で戦闘する	首都ジンメルの酒場	LV2:とっしん LV4:カウンター LV6:大防御
ギョド	釣りのクラスが"Rod Master"以上であること(釣りポイント3000以上でRod Master)	港町ラパラの西側にある砂浜	LV2:おくのて LV5:バーサーク LV8:サドンデス
ホンダラ	スキル"みねうち"を身に付けていること("みねうち"は师デュランダールに伝授されるスキル)	ウルカン・タパ	LV2:ヤクリ LV5:キリエ LV8:ベネディクション
メリルーブ	共同体に行ったあとで妖精の森の泉に石を落とすと現れる妖精に"フラワージュエル"を渡す	ウィンディア東部の森(ウィンディア関所の西)	LV2:おまじない LV5:シャドウウォーク LV8:バトルソング
エミタイ	エミタイに1000Zを渡す	ダウナ鉱山の南西にある小屋	LV2:バリア LV4:マインドソード LV6:チャクラ
バイス	かくれんぼ兄弟全国版で4人全員を見つけだす(バイスの居場所はダウナ鉱山のB2F)	ウィンディア城下町	LV3:チェーンシフト(仲間全員か先頭に配置したキャラと同じすばやさになる・防御力が1/2)
ラング	かくれんぼ兄弟全国版で4人全員を見つけだす(ラングの居場所はウィンディア城の地下草地の最深部)	ウィンディア城下町	LV3:あいのうでわ(装備するとHPが毎ターン回復するアイテム)
リー	かくれんぼ兄弟全国版で4人全員を見つけだす(リーの居場所はウィンディア[illegible])	ウィンディア城下町	LV3:ワイズシフト(最後尾に配置したキャラの賢さが1.5倍、ほかのキャラの賢さが0.75倍になる)
ウィン	かくれんぼ兄弟全国版で4人全員を見つけだす(ウィンの居場所はジャンク村)	ウィンディア城下町	LV3:エンハンスシフト(1ターンごとにHPが一定量回復する)
ハチオー	ほしにく・つばめのす・ランタンキャット・火犀ダコの4種類のアイテムをそれぞれ1個ずつ渡す	ウィンディア城の地下厨房	LV2:せんぎり LV4:悪魔ぎり
ディース	封印から解放したあと、ズブロ火山の神殿で再会したときの会話で「今の姿のままがいい」の選択肢を選ぶ	ズブロ火山の神殿奥	LV2:パドラーマ LV5:グレゴイル LV8:バルハラー LV11:トメガ LV15:セブンセンシズ
竜の神	すべてのドラゴンジーンを所持していること	ドラグニールのレリーフ	LV3:しんがん LV5:神撃 LV7:オーラバリア LV9:オーラスマッシュ





まんが 千葉県 柴田恭子さん

同級生2

●発売日　97年8月7日●価格　¥6,800　限：¥13,800
●メーカー　バンプレスト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©エルフ 1995 ©BANPRESTO 1997

完全クリアを目指すためにまずゲームの流れを知ろう

このゲームの基本的な進行は、町中を歩いていろいろな場所へ移動し、登場人物と会話を繰り返すことにより進む。下で紹介しているように、ゲームの要素は大きく分けて4つのパートで構成されている。自分が今、どの段階をプレイしているのか、しっかりチェックしながらゲームを進めていこう。



◀町にある各スポットへ立ち寄り、登場人物を探すのだ。



◀女の子だけでなく、サブキャラとの会話も重要だぞ。

1 会話イベント

ゲームをスタートして、まず初めにやらなければいけないのが、この会話イベント。ゲーム中に登場する、それぞれのキャラクターも主人公と同じように町の中を行動している設定なので、各スポットに訪れるといろんな人物と会うことができる。目的の人物、またはその人物のシナリオに関係する人物と会話を繰り返すことでシナリオが展開していく。町のどこに目的の人物が現れるのかわからないので、人物を探しながら町をウロウロするのがプレイヤーの主な行動目的になるのだ。ただし、時間の制約があるため、あまりのんびりとしてはいられない。効率よく人物を探して話すのがポイントだ。



◀もっとも基本なのが、この会話イベント。このゲームでは、会話を繰り返すことでシナリオが進展。

2 大イベント

会話イベントを繰り返しこなしていくと、女性キャラクターの主人公に対する好感度が上がっていく。好感度がある程度高くなった時期に発生するのが、この大イベント。会話イベントは、立ちキャラのグラフィックのみで進むが、この大イベントでは、イベント内にビジュアルが表示されるのだ。大イベントの内容で多いのが、女の子とのデートシーン。それまでにちゃんと約束を取りつけておかないと、イベントが発生しないので、会話の進行状況がキーポイントになる。デートの約束ができたら、ちゃんと指定の日時に約束の場所へ行くこと。あまり遅刻すると、女の子が怒って帰ってしまうぞ。



◀大イベントでは、このようなビジュアルシーンが表示される。2人の仲が大きく前進するイベントだ。

3 最重要イベント

主人公と女の子の仲を決定づける、ゲーム中でも一番重要なイベント。会話イベントと大イベントを何度か繰り返していくと発生し、この最重要イベントをクリアしておかないとハッピーエンドを見ることができない。イベント内容は、デートよりも1歩前進した関係になるもので、女の子からのアプローチを受けとめてあげたり、事件を解決することで2人の仲が一気に進展するようになるぞ。また、最重要イベントは、主人公と女の子の仲の進展の度合いを表している。ちゃんとイベントをこなして女の子との仲を進めておかなければ、最重要イベントを見ることはできないぞ。



◀最重要イベントでも、ビジュアルシーンが見られる。ここまでくればうまくいったも同然!!

4 告白イベント

プロローグ、本編とプレイしていくと、最後におこるのがエピローグにあたる告白イベント。主人公が通う八十八学園の3学期の始業式が終わり、美鈴先生に進路の話をしたあと、自宅に戻り今まで知り合った女の子の中から、意中の人を1人選択して告白するわけだ。ただし、告白したからといって、必ずしもうまくいくとは限らない。それまでに必要なイベントをすべてクリアしておかなければ、キミの気持ちは相手に伝わらないのだ。ハッピーエンディングを見るためにも、今回の攻略で紹介しているキャラクター別のスケジュールカレンダーを活用してクリアを目指そう！



◀緊張の告白シーン。キミの想いが相手にちゃんと伝わるのか……それは今までの行い次第だぞ。





まんが　埼玉県　瀬屋点子さん

キャラクタータイプによる出現パターンの違い

このゲームに登場する女の子（男性キャラクターも）は町中をウロウロ移動しているため、同じ場所でも時間によって違うキャラクターが出現する。この出現パターンは大まかに分けて3つあり、女の子によってタイプが異なるのだ。お目当ての女の子が固定、あちこち、複合タイプのどんな出現パターンなのか知っておけば、女の子に会いに行くときに役に立つぞ。さて、キミのお気に入りの女の子は、どのタイプなのかな？

◉固定タイプ

特定のスポットに多く出現することが多いのが、この固定タイプ。毎日、同じような行動をとっているため、決まった場所に現れるのだ。仕事やクラブ活動をしている女の子が、このタイプに多い。この固定タイプは会うのにあまり苦労しないので、難易度が低くシナリオを進めていくのも簡単なのだ。登場キャラのほとんどが、このタイプに当てはまる。

●安田愛美、篠原いずみ、舞島可憐、杉本桜子、田中美沙、鳴沢美佐子、野々村美里、加藤みのり、片桐美鈴、山本律子



◀固定タイプのキャラは、出現する時間と場所が一定している。



▲舞島可憐はアイドルなので、毎朝、仕事場へ向かうために彼女の自宅前で会うことができる。時間帯を覚えておこう。

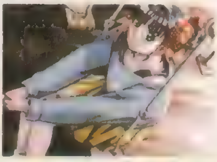
◉あちこちタイプ

行動パターンがマチマチで、いろんな場所に出現するのが、このあちこちタイプ。固定タイプと異なり出現パターンが一定でないため、なかなか会うことができない。場所だけでなく、会える時間帯も日によって変化するため、攻略の難易度がかなり高いのだ。スケジュールカレンダーをしっかりチェックしておかないと、あちこちタイプの女の子を攻略するのは不可能に近い。1日1日を確実にクリアしていこう。

●鳴沢唯、水野友美、永島久美子、南川洋子



▲あちこちタイプは行動パターンが読めないため、会うのが難しい。根気強く町を歩き回ることが大切だ。



◀意外な場所に現れることもあるので、しっかりチェックしよう。

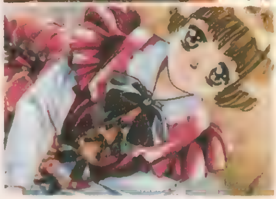
◉複合タイプ

複合タイプは、固定タイプとあちこちタイプの要素を兼ね備えている。ゲーム序盤は固定タイプと同じく、一定の法則で出現し、比較的簡単に会うことができる。しかし、ある程度イベントをこなしていくと、出現パターンが変化してあちこちタイプになってしまうのだ。また、この逆のケースもあるので、現在どのパターンに当てはまっているのか、見極める必要がある。ゲーム前半と後半の出現パターンに注意して、行動するようにしよう。

●都築こずえ、西御寺静乃



◀ゲーム前半は、簡単に会えたキャラクターも後半になると……。



▲あるイベントをきっかけに、あちこちタイプになってしまう。ここからが、彼女との本番なのだ。



日記の入手方法

セーブするには、日記が必要。ゲームスタート時は1冊しか持っていないが、ほかに4冊の日記があり、ゲーム中に入手することができる。そこでここでは、ほかの日記の所在を紹介。日記を入手してセーブできる個所を増やしておけば、プレイするときに役に立つぞ。日記は一度入手してしまえばOK。



① ◀12月22日に、自宅以外で唯と2回会うと、彼女から日記をもらうことができる。



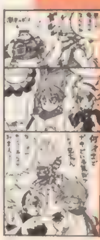
② ◀営業時間以外に夢仙人の家へ行くとお使いを頼まれる。これをクリアすればOK。



③ ◀安田愛美のイベントを23日まで進めると、26日に八十八駅で日記がもらえる。



④ ◀可憐のイベントで、26日のTV局で行われる公開録画に参加するともらえるぞ。



まんが　大阪府　くらげ2号さん

これさえ読めばハッピーエンド間違いなしっ!!

ここからは、恋のターゲットとなる16人の女性キャラクターの完全スケジュールカレンダーを公開！　ゲームスタート時の出会いから、告白するまでの行動を完全フォローするぞ。キミの目標にするキャラクターの表を見て、指定の日時に場所へ行き、必要な人物と会って会話するのが基本。ただし、指定したスポットへ行っても、すぐに目的の人物が出現するとは限らない。ゲーム内では、複数のキャラクターのシナリオも同時進行しているからだ。そこで、表中で指定している人物が出現するまで、同じスポットへ出入りしてほしい。目的の人物と会話ができたら、次のスポットへ移動するように行動しよう。また、イベントの中には、時間の制限が厳しいものもあるので、くれぐれも遅れないように現在の時間は常にチェックしておこう。ハッピーエンドを目指して、がんばってプレイしよう！



▲時間に注意しながら、目的の場所へ急ごう。特に、電車での移動は時間を間違えないように!!



▶目的の人物が登場するまで、同じスポットへ何度も出入りするのがポイントだ。

スケジュール表の見方

■日付
イベントが発生する日にちを表している。"○日～○日"は、[illegible]ことを意味している。

■時間
キャラクターに関するイベントが発生する時間帯を表している。前後30分ぐらいの余裕があるのを覚えておこう。

■場所
目的のキャラクターと会える場所を表している。"・"はその内のどの場所でもいいことを意味している。

■人物
そのイベントで、どの人物に会わなければいけないか、もしくは何をしなくてはならないかを表している。

鳴沢 唯　なるさわゆい

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日～23日	AM8:00～PM6:00	校門	唯と西御寺
		八十八公園	唯
		洋子の家	唯と西御寺
		あきらの家	唯
		八十八駅	唯
		テニスコート	西御寺
		洋子の家	唯
12月24日	AM8:00～PM0:00	八十八駅・校門・旅行代理店・コンビニのいずれか	唯
	PM8:00～PM10:00	リビングルーム	唯
12月25日～28日	AM8:00～PM6:00	リビングルーム	唯
		自宅前	西御寺
		校門	唯と西御寺
		天道のアパート	唯
		八十八公園	西御寺
		コンビニ	唯
		旅行代理店	唯
		市民病院	西御寺
		白蛇ヶ池公園	唯と西御寺
		市民病院	唯
		洋子の家	西御寺
		八十八公園	唯
12月29日	AM8:00～PM6:00	こずえの家	唯と西御寺
		八十八公園	唯
		八十八駅	西御寺
		いずみの家	唯
	PM7:00～PM9:00	リビングルーム	唯
12月30日	AM8:00～PM6:00	旅行代理店	西御寺
		保育園	唯
		テニスコート	唯
		旅行代理店	西御寺
		自分の部屋	唯
12月31日	AM10:00～PM6:00	コンビニ	唯
		八十八駅	西御寺とこずえ
		旅行代理店	唯と西御寺
	PM5:00～PM10:00	リビングルーム	唯
1月1日	AM8:00頃	リビングルーム	唯
	AM9:00頃	如月神社	西御寺
1月2日	AM10:00～PM6:00	自宅前	唯
		いずみの家	唯
		白蛇ヶ池公園	唯と芳樹
		校庭	唯
1月3日	PM5:00～PM9:00	自分の部屋	(電話)
		ホテルのロビー	唯と西御寺
		自宅前	唯
		八十八公園	唯
		八十八公園・自宅前	唯
1月4日	AM10:00～PM1:00	リビングルーム	美佐子
	[illegible]	リビングルーム	美佐子
1月5日	特になし		
1月6日	AM1:30～AM3:00	リビングルーム	美佐子
	PM8:00～PM10:00	自分の部屋・唯の部屋	唯
1月7日		学校の屋上	(唯に告白)

冬至温泉に行くためには？

冬至温泉へ行くためには、南川洋子とあきらの２人と会って話をしなければならない。12月22日から23日にかけて下の表のように会話し、あきらから洋子のことが好きという気持ちを聞いておこう。すると28日に自宅へあきらから、誘いの電話がかかってくる。ここでOKの返事をし、一緒に連れていくパートナーを選択するのだ。パートナーに選べるのは鳴沢唯、篠原いずみ、水野友美の３人。野々村美里を攻略する場合は、唯をパートナーに選ばないとダメ。それと、旅行出発の当日の朝にリビングルームで美佐子からお守りをもらっておくのを忘れずに！　あとは、29日に待ち合わせの時間に遅れないように、早めに八十八駅へ行くこと。また、いずみ、美里、久美子の３人は、温泉旅行のイベントをクリアしていないとハッピーエンドにならないぞ。



▶温泉旅行がキーポイントになっているキャラクターはお見逃しなく！

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	AM9:00～PM6:00	体育館裏	洋子
		洋子の家	洋子
		あきらの家	あきら
		八十八公園	洋子
12月23日	AM8:00～PM6:00	あきらの家	あきら
		保育園	洋子
		友美の家	あきら
12月28日	AM10:00～PM9:00	自分の部屋	あきらから電話
12月29日	AM8:00までに	八十八駅	(冬至温泉へ出発)





まんが　北海道　暮新さん

水野友美　みずのともみ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日~23日	AM8:00~PM6:00	校門	友美
12月24日	PM5:00頃	八十八駅	友美
		友美の家	友美
12月25日	AM9:00~PM8:00	校門	友美
12月26日	AM8:00~PM6:00	八十八公園	友美
		旅行代理店	友美
		保育園	友美
		いずみの家	友美
12月27日	AM8:00~PM6:00	八十八駅	友美
		如月駅	友美
		ゲーセン	友美
		スタジオATARU	友美
		テニスコート	友美
		あきらの家	友美
		西御寺の家	友美
12月27日~28日	PM6:00~PM11:00	自分の部屋	友美
12月29日~31日	PM4:00~PM5:30	八十八海岸	友美
	(海岸イベント後)	友美の家	友美
	AM8:00~PM6:00	いずみの家	友美
		保健室	友美
		校庭	あきら
		体育館裏	友美
		校庭	友美
		体育館裏	友美
	(友美に会ったあと)	自分の部屋	友美
	AM8:00~PM6:00	写真部部室	芳樹
1月1日	AM8:00頃	自宅前	友美
1月2日~3日	AM8:00~PM6:00	友美の家	友美
		八十八駅	芳樹
		西御寺の家	友美
		八十八駅	友美
		写真部部室	友美
		洋子の家	友美
		市民病院	友美
		テニスコート	友美
		校庭	いずみ
		体育館裏	友美
		図書館	友美
		旅行代理店	友美
		八十八海岸	友美
1月4日~5日	AM11:00頃	自宅前	友美
		自宅前	友美
		自分の部屋	友美から電話
	PM5:00~PM10:30	遊園地	友美
1月6日	AM10:00~PM3:00	八十八公園	友美
	PM9:00~AM0:00	自分の部屋	友美
1月7日		友美の家	(友美に告白)

南川洋子　みなみかわようこ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	AM8:00~PM6:00	体育館裏	洋子
		洋子の家	洋子
		あきらの家	あきら
		八十八公園	洋子
12月23日~24日	AM8:00~PM6:00	あきらの家	あきら
		保育園	洋子
		友美の家	あきら
		西御寺の家	洋子
		保育園	あきら
		洋子の家	洋子
	AM11:00~PM4:00	洋子の家	洋子
12月25日~28日	AM8:00~PM6:00	コンビニ	あきら
		弓道部練習場	洋子
		白蛇ヶ池公園	洋子
		八十八海岸	あきら
		可憐の家	洋子
		如月神社	あきら
		高台	洋子
		八十八海岸	あきら
		友美の家	あきら
	AM10:00~PM4:00	洋子の家	洋子
	AM8:00~PM6:00	八十八公園	洋子
		マンション	あきら
		保育園	洋子
12月25日~26日	AM10:00~PM6:00	ゲーセン	洋子
12月29日	AM8:00~PM6:00	白蛇ヶ池公園	あきら
		八十八駅	洋子
		自宅前	あきら
		友美の家	洋子
1月30日~31日	AM8:00~PM6:00	保育園	あきら
		天道のアパート	洋子
		いずみの家	あきら
1月1日	AM5:00頃	八十八海岸	洋子
1月2日	AM8:00~PM6:00	マンション	あきら
		八十八公園	洋子
		可憐の家	洋子
1月3日	AM8:00~PM6:00	テニスコート	洋子
		洋子の家	あきら
		洋子の家	洋子
		テニスコート	洋子
		八十八駅	あきら
		自宅前	洋子
		八十八公園	洋子
	PM5:00~PM8:00	BIGFOX	洋子
1月3日~4日	PM6:00~PM9:00	自分の部屋	洋子から電話
	(電話のあと)	洋子の家	洋子
1月7日		体育館裏	洋子から告白



加藤みのり　かとうみのり

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日~27日	AM9:00~PM4:00	弓道部練習場	みのり
	AM6:00~AM8:30	校門	みのり
	AM8:00~AM9:30	3年B組の教室	みのり
12月22日・23日	AM10:00~PM6:00	コンビニ店内	ひろ子
12月25日	PM1:00頃	コンビニ	ひろ子
12月25日~28日	PM3:00~PM6:00	校門	西御寺
12月29日	AM10:30~AM11:30	学校のネット裏	みのりと西御寺
	PM1:00~PM5:00	白蛇ヶ池公園	みのりと芳樹
12月30日~1月3日	AM10:00~PM6:00	コンビニ店内	みのり
1月3日	AM10:00~PM6:00	コンビニ店内	みのり
1月4日	AM10:00~PM0:00	如月町	みのり
		如月神社	みのり
		高台・八十八駅	みのり
		BIGFOX	みのり
		八十八駅	みのり
1月5日	PM1:00~PM3:00	遊園地	みのり
1月7日		校庭	(みのりに告白)

まんが　熊本県　RATIXさん

山本律子　やまもとりつこ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月[illegible]	PM4:00~PM10:30	芸能プロダクション	律子
12月24日~27日	PM1:00~PM4:00	TV局	律子
	PM8:00~AM0:00	八十八駅	可憐
12月25日~29日	PM3:00~PM6:00	ファーストフード店	律子
12月27日~30日	PM7:00~PM10:00	工事現場・如月駅・律子のロフト	律子
12月28日~30日	PM3:00~PM6:00	芸能プロダクション	律子
12月29日~30日	AM10:00~PM8:00	八十八海岸	律子
12月29日~31日	PM3:00~PM6:00	TV局	可憐
1月1日	AM9:00~PM3:00	ゲーセン	律子
	PM6:00~PM10:00	BIGFOX	律子
		律子のロフト	律子
1月2日~3日	PM4:30~PM5:30	TV局	律子
1月4日~6日	PM0:00~PM6:00	芸能プロダクション	マネージャー
1月5日~6日	PM7:00~PM8:00	TV局	可憐
1月7日		自宅前	(律子に告白)

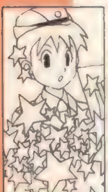


舞島可憐　まいじまかれん

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	AM11:00~PM0:00	可憐の家	可憐
	PM1:00~PM3:00	芸能プロダクション	可憐
	PM1:30	如月神社	可憐
	PM4:00~PM6:00	TV局	可憐
12月23日	AM10:00~PM0:00	可憐の家	可憐
	PM0:00~PM2:00	TV局	可憐
	PM3:00~PM5:00	芸能プロダクション	可憐
	PM5:00~PM7:00	TV局	可憐
12月24日	PM0:00~PM2:00	可憐の家	可憐
	PM2:00~PM7:00	TV局	可憐
	PM7:00~PM9:00	芸能プロダクション	可憐
12月25日	AM9:00~AM10:00	可憐の家	可憐
	AM11:00~PM1:00	芸能プロダクション	可憐
	PM1:00~PM3:00	TV局	可憐
12月26日	PM2:00~PM4:00	3年B組の教室	可憐
	PM7:00~PM8:00	リビングルーム	可憐
12月26日~28日	PM1:00~PM3:00	自宅前	芳樹
12月27日	AM10:00~PM6:00	可憐の家	可憐
	PM0:00~PM0:30	TV局	可憐
	PM4:00~PM6:00	芸能プロダクション	可憐
12月28日	AM8:00	可憐の家	可憐
	AM10:00	白蛇ヶ池公園	可憐
	PM12:00	TV局	可憐
	PM2:00~PM6:00	BIGFOX	可憐
12月29日	PM1:00~PM4:00	八十八海岸・保健室	可憐
1月4日~6日	(可憐に会うとおみやげがもらえる)		
1月7日		学校の屋上	(可憐に告白)

篠原いずみ　しのはらいずみ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日~27日	AM11:00~PM3:00	自宅・喫茶店	いずみ
	AM8:00~PM6:00	校庭	いずみ
		弓道部練習場	いずみ
		校庭	いずみ
		弓道部練習場	いずみ
		弓道部練習場	いずみ
12月28日	PM1:00~PM3:00	いずみの家・映画館	いずみ
	デート後~PM9:00	自分の部屋	あきらから電話
12月29日	AM8:00までに	八十八駅	(待ち合わせ)
		冬至温泉	
12月30日		八十八駅	(旅行終了)
1月1日	AM8:00~PM3:00	自宅前	いずみ
1月1日~3日	PM7:00~PM11:00	自分の部屋	いずみから電話
1月4日	PM2:00	ホテルのロビー	いずみ
1月5日~6日	AM8:00~PM3:00	学校の屋上	いずみ
1月7日		弓道部練習場	(いずみに告白)



野々村美里　ののむらみさと

日付	時間	場所	人物
12月22日~24日	AM8:00~AM11:00	旅行代理店(毎日1回)	美里
	PM2:00~PM8:00	旅行代理店(毎日1回)	美里
12月25日	AM9:00頃	如月駅	美里
12月28日	AM10:00~PM10:00	自分の部屋	あきらから電話
12月29日	AM8:00	八十八駅	(待ち合わせ)
		バスの中	
		冬至温泉	
12月30日	PM3:15	八十八駅	(旅行終了)
	PM3:00~PM8:00	旅行代理店	美里
12月31日	AM8:00~AM11:00	旅行代理店	美里
	PM2:00~PM8:00	旅行代理店	美里
1月1日	AM10:00~AM10:30	美里の部屋	美里
1月2日~6日	AM8:00~AM11:00	旅行代理店(毎日1回)	美里
	PM2:00~PM8:00	旅行代理店(毎日1回)	美里
1月7日		旅行代理店	(美里に告白)



鳴沢美佐子　なるさわみさこ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月23日	PM2:00~PM5:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月24日	AM0:00~AM3:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月25日	PM2:00~PM5:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
	PM5:00~PM9:00	自宅前	美佐子
12月26日	AM0:00~AM5:00	リビングルーム	美佐子
	PM2:00~PM5:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月27日	AM0:00~AM3:00	喫茶店	美佐子
	PM1:00~PM5:00	喫茶店	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月28日	AM1:00~AM4:00	リビングルーム	美佐子
	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月29日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月30日	PM10:00	市民病院	桜子
1月1日~2日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
		自分の部屋	美佐子
1月4日	PM6:00頃	リビングルーム	美佐子
1月6日	AM1:30~[illegible]:00	リビングルーム	美佐子
1月7日		リビングルーム	(美佐子に告白)

安田愛美　やすだあずみ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	AM9:00~PM3:00	保育園	愛美
12月23日	AM8:00~PM11:00	保育園	愛美
	AM11:00~PM3:00	保育園・喫茶店	愛美
		スタジオATARU	(ビデオ購入)
		演劇部の倉庫	(衣装を借りる)
12月24日	PM6:00~PM11:00	保育園・天道のアパート	愛美
12月25日		特になし	
12月26日	AM8:00~PM8:00	保育園	愛美
	AM9:00~PM8:00	八十八駅	愛美
12月27日	AM8:00~PM8:00	八十八駅	愛美
12月28日~29日	PM5:00~PM11:00	自宅前・八十八公園	愛美
12月29日~30日	AM8:00~PM8:00	保育園 or 八十八駅	愛美
	AM9:00~PM4:00	保育園	愛美
12月29日~31日	AM8:00~PM8:00	保育園	愛美
12月31日		特になし	
1月1日~5日	PM6:00~PM9:30	自宅前・保育園・[illegible]	愛美
1月1日~6日	AM[illegible]~PM3:[illegible]	1、3、6日は八十八駅	愛美
		2日は旅行代理店	愛美
		4日は保育園 or マンション	愛美
		5日は八十八公園	愛美
1月7日		保育園	愛美からの告白

杉本桜子　すぎもとさくらこ

日付	時間	場所	人物
12月22日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月23日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月24日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月25日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月26日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月27日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月28日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月29日	PM2:00~PM5:00	市民病院	桜子
12月30日	PM10:00頃	市民病院	桜子
1月1日~2日	PM2:00~PM5:00	市民病院	(木に登る)
1月3日~4日	PM0:45~PM1:00	八十八公園	桜子
	PM1:00~PM2:00	八十八駅	桜子
1月6日	PM[illegible]頃	八十八駅・八十八海岸・自分の部屋	桜子
1月7日		自宅前	(桜子に告白)

まんが・愛媛県　むにゅんさん

都築こずえ　つづきこずえ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月22日	AM9:00~PM6:00	自宅前	こずえ
		体育館	こずえ
12月22日~24日	AM8:00~PM5:00	図書館	こずえ
12月25日	AM9:30~AM10:30	テニスコート	こずえ
12月26日	特になし		
12月27日	PM0:30~PM1:30	スタジオATARU	こずえ
12月28日	特になし		
12月29日~30日	AM9:00~PM6:00	コンビニ	こずえ
		学校の屋上	こずえ
		旅行代理店	こずえ
		校庭	こずえ
		旅行代理店	こずえ
		校庭	こずえ
12月31日 ~1月2日	AM9:00~PM6:00	旅行代理店	こずえ
		コンビニ	こずえ
		図書館	こずえ
		旅行代理店	こずえ
		白蛇ヶ池公園	こずえ
	AM10:00~PM5:00	学校の屋上	こずえ
1月3日~4日	AM9:00~PM6:00	弓道部練習場	こずえ
		八十八公園	こずえ
		西御寺の家	こずえ
		ゲーセン	こずえ
		あきらの家	こずえ
1月5日	AM8:00~AM10:00	自宅前→八十八公園→BIGFOX	こずえ
1月6日	特になし		
1月7日		白蛇ヶ池公園	(こずえに告白)

片桐美鈴　かたぎりみれい

日付	時間	場所	人物(行動)
[illegible]	[illegible]	職員室	美鈴
12月23日	PM0:00~PM3:00	スタジオATARU	美鈴
12月24日	AM8.00~PM6.00	職員室	美鈴
12月22日~24日	AM8:00~PM3:00 (24日のみPM0:00まで)	(その日に初めて会う)八十八駅・校門・旅行代理店・コンビニ	唯
12月25日	AM9:00~PM11:00	白蛇ヶ池公園	美鈴と彼氏
12月26日	AM8:00~AM9:20	職員室	美鈴
12月27日	AM9:00~PM11:00	如月神社	美鈴と彼氏
12月28日	AM8:00~AM9:20	職員室	美鈴
12月29日	AM9:00~PM11:00	ステーションホテル	美鈴
		ホテルのロビー	美鈴
		ステーションホテル	美鈴
		ホテルのロビー	美鈴
		ステーションホテル	美鈴
12月30日	AM8:00~AM9:10	職員室	美鈴
12月31日	PM5:00~PM7:00	ホテルのロビー	美鈴
		ホテルのレストラン	美鈴
		美鈴の部屋	美鈴
1月1日~3日	特になし		
1月4日~6日	PM0:00~PM3:00	BIGFOX	美鈴
1月7日		職員室	(美鈴に告白)

田中美沙　たなかみさ

日付	時間	場所	人物(行動)
[illegible]	[illegible]	八十八駅	美沙
12月26日~28日	AM9:00~PM5:00	八十八駅	美沙
12月29日	AM9:00~AM9:30	テニスコート・喫茶店	美沙
12月30日→31日	PM0:45~PM2:00	八十八駅	美沙
		・遊園地	美沙
		・レストラン	美沙
1月6日	AM9:00~AM11:00 または PM5:00~PM11:00	リビングルーム	美沙から手紙
1月7日		自宅前	(美沙に告白)

永島久美子　ながしまくみこ

日付	時間	場所	人物(行動)
12月29日	AM8:00までに	八十八駅	(待ち合わせ)
		冬至温泉	
12月30日	PM3:15	八十八駅	(旅行終了)
1月1日	PM5:00頃	自宅前	久美子
		リビングルーム	美佐子
		自分の部屋	久美子
1月2日	AM8:00~PM6:00	リビングルーム	久美子
		マンション	久美子
		白蛇ヶ池公園	久美子
		リビングルーム	久美子
	PM6:00頃	リビングルーム	久美子
1月3日	AM6:00~PM6:00	自宅前	佐知子
		自宅前	久美子
		如月町	佐知子
		マンション	佐知子
		旅行代理店	久美子
		いずみの家	佐知子
		ゲーセン	久美子
		芸能プロダクション	佐知子
		高台	久美子
		旅行代理店	佐知子
	PM2:00~PM6:00	リビングルーム	久美子
		芳樹の家	久美子
		自宅前	久美子
		天道のアパート	久美子
	PM7:00頃	リビングルーム	久美子
	PM8:00頃	自分の部屋	久美子
1月4日	AM8:00頃	リビングルーム	久美子
1月7日		[illegible]	(久美子に告白)

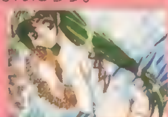
西御寺静乃　さいおんじしずの

日付	時間	場所	人物(行動)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	静乃
12月25日~30日	AM10:00~PM1:00	西御寺の家	西御寺
12月27日~31日	PM0:00~PM6.00	スタジオATARU	静乃
12月28日~31日	PM1:00~PM3:00	喫茶店	静乃
12月30日~31日	PM6:00~PM8:00	西御寺の家	静乃
1月1日	PM3:00~PM8:00	八十八公園	静乃
1月2日	PM6:00~PM8:00	自分の部屋	静乃
		西御寺の家	静乃
	PM6:30~PM7:30	西御寺の家	静乃
	PM9:00~AM3:00	西御寺の家	静乃
1月2日~4日	PM6:00~PM10:00	西御寺の家	静乃
1月2日~5日	PM1:00~PM3:00	西御寺の家	静乃
	PM9:00~PM11:00	西御寺の家	静乃
1月4日	PM4:00~PM6:00	BIGFOX	静乃
		八十八駅	静乃
1月4日~6日	PM0.00~PM4.00	自宅前	西御寺
1月6日	PM4:30~PM5:30	八十八海岸	西御寺
1月7日		自宅前	(静乃に告白)

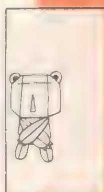
アルバムでいつでもグラフィックが見られる

ハッピーエンドを見ると、クリアした女の子のイベントグラフィックをアルバムモードでいつでも見ることができるのだ。思い出に残る感動のシーンが手軽に見られるとは、なんてラッキーなんだろう。





◀▲アルバムモードで、いつでもイベントを振り返ることができるのだ。





まんが/宮城県　コブラプロジェクトさん

ファイナルファンタジーVII インターナショナル

●発売日／97年10月2日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1997 スクウェア

2度目の冒険へ旅立つ人のためにお教えする!『インターナショナル版』でのチェックポイント!

今やPSを代表するRPGとなった『FFVII』。その改良版であり、完全版とも呼べるのがこの『インターナショナル』だ。敵の出現率が抑えられたり、マップのつながりが一目でわかるヘルプ機能が搭載されたりといった改良のほか、新アイテムやイベントの追加など、オリジナル版を遊んだ人でも楽しめる新要素が満載。ここでは、その『インターナショナル』ならではの新要素について、詳しく掘り下げていくぞ。

◉新イベントをチェックしよう

■クラウドとティファの出会い

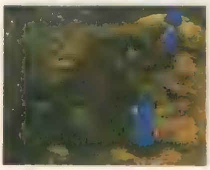
ゲーム後半、メテオ発動と同時に大空洞からウェポンが復活するシーンのあと、ティファが夢の中でクラウドとの再会を回想するイベントが追加されている。ここで、ティファは昔からクラウドのことをそこはかとなく疑っていたことが判明するのだ。イベント自体は短いが、ティファの複雑な感情が読みとれる名イベントになっているぞ。ちなみに、このイベントはメテオ発動直後というタイミングでしか発生しないので、それ以降のセーブデータをコンバートした場合では見ることができないのだ。メテオ発動前のセーブデータが残っていない場合、最初からやり直すしかないぞ。



▲雨の日の再会。ティファのモノローグが印象的。

■ザックスとの脱出イベント

クラウドが魔晄中毒から回復したあと、ニブルの神羅屋敷に向かうと過去の回想シーンを見ることができる。神羅屋敷を脱出したクラウドとザックス、2人の逃走の旅が明らかになる。魔晄の影響で正気を失っているクラウドと、彼を明るくはげますザックス。対照的な2人の旅は、降りしきる雨の中、突然の悲劇で幕を閉じる……オリジナル版でも、ある程度明かされていた事実だが、こうして実際に見てみると思わず目をそむけたくなるほど残酷な結末だ。ちなみに、このイベントは魔晄中毒回復後ならいつでも発生するので、クリア直前のセーブデータをコンバートしても見ることが可能だ。



▲ザックスの人柄を知ることができる。

◉新ムービーはここで見られるぞ!

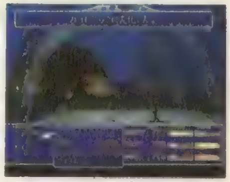
メテオが発動すると、ウェポン出現の新作ムービーが流れる。ここで、ウェポンの出現からティファたちの脱出までが描かれるのだ。ムービーはけっこう長く、かなり見応えあり！　荒れ狂うウェポンの姿がすさまじい迫力を生み出しているぞ。また、このムービーの中には『インターナショナル』で初登場した2体のウェポン、エメラルドウェポンとルビーウェポンの姿も確認することができる。なお、この新ムービーも、ティファとクラウドの再会イベント同様、メテオ発動後のタイミングでしか見ることができない。メテオ以降のセーブデータをコンバートして遊んでいる人は見られないが、これは最初からやり直してでも見る価値はあるぞ！



▲長い眠りから目ざめたウェポンが世界各地に飛び去る！

◉ゴーストシップからアイテムゲット!

海底魔晄炉で出現する奇妙な敵、ゴーストシップ。オリジナル版では「へんか」を使ってもなにも手に入らなかったが、今回の『インターナショナル』ではガイドブックに変化するようになったのだ。このガイドブックはオリジナル版にはなかった新アイテム。単体での効果はまったくないが、これをカームの街にいる男に渡すと「せんすい」のマテリアと交換してくれるぞ。「せんすい」のマテリアはエメラルドウェポンとの戦いで役に立つ新アイテム。確実にゲットしておきたい。



▲ゴーストシップに「へんか」を使えば、この通り。

◉ダイヤウェポンとのバトルでは……

オリジナル版では戦うことのなかったダイヤウェポンだが、今回の『インターナショナル』では直接戦闘になる。直接攻撃がまったく効かないので、サンダガなどの魔法をメインに使って攻撃しよう。シナリオ上、倒さない限り先には進めないが、アルテマウェポンなどほかの3匹に比べるとかなりラクに倒すことができるぞ。戦闘に打ち勝つと、オリジナル通りシスターレイの発射ムービーが流れることになる。なお、このダイヤウェポンからはユフィの武器であるライジングサンを盗むことができる。これも確実にゲットしておこう。





◉アイテム交換オヤジに会おう!

カームの街に貴重なアイテムを探す男が新登場。彼が探す3つのアイテムを持っていくと、それぞれほかのアイテムと交換してくれる。探しているアイテムは、下の表の左側にある3つで、右側が交換してくれるアイテムだ。入手方法は、上から順に「ゴーストシップを変化」、「ルビーウェポンを倒す」、「エメラルドウェポン」を倒すでOK！　ちなみに、アイテム交換オヤジはウータイの五強の塔をクリアしていないと出現しないぞ。



▲みごと手に入れたこのデザートローズをオヤジに渡すと、海チョコボと交換できる。

ガイドブック	「せんすい」のマテリア
デザートローズ	海チョコボ
アースハープ	マスターマテリア3種





まんが　奈良県　東亜矢子さん

たとえ2度目でもこの2つだけは押さえておこう!

◉最強武器をすべて集めよう!

各キャラの最強武器に共通している特徴は、「マテリア成長がない」、「穴は2連が4つの計8個」、「なにかしらの条件で攻撃力が変化する」という3つ（ただし、エアリスだけは例外で、この特徴には当てはまらない）。たしかに数値的には最強だが、常に威力が変化してしまうため扱いが難しい。

収集の際、気をつけるのは、ケット・シー、バレット、エアリスの3人には一度しか入手のチャンスがないということだ。逆にこの3人にだけ気をつけていれば、あとは後半になってじっくり探していっても大丈夫だ。



▶特定の条件で攻撃力が変わってしまうので、普段はちょっと使いにくい。

最強武器＋「へんか」が使えなくなった!?

オリジナル版では、エアリスを除く最強武器には「へんか」を使ったときに攻撃力がまったく下がらないという、隠された効果があった。このため、モンスターのHPをギリギリまで下げなくても、一撃の元にアイテムに変化させることが可能だったのだ。しかし、残念ながらこの効果は、「インターナショナル」ではなくなってしまったようだ。



▲アルテマウェポンでもこの程度のダメージ。

●ユフィ&不倶戴天ならOK!!

最強武器＋「へんか」の技は使えなくなったとはいえ、1つだけ例外がある。ユフィの不倶戴天がそうだ。なぜか不倶戴天だけは、「へんか」を使ってもこれまで通り攻撃力が下がらない。加えてユフィの不倶戴天は、敵のレベルが高いほど攻撃力が上がるので、普段使うにも申しぶんない働きをしてくれるぞ。

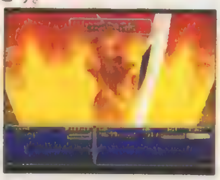


▲「へんか」を使ってもこのダメージ！

キャラクター	武器名	入手方法	特　徴
クラウド	アルテマウェポン	アルテマウェポンを倒す	残りHPが多いほど攻撃力増加
バレット	ミッシングスコア	魔晄キャノンの宝箱	組み込んだマテリアのAPによって攻撃力増加
ティファ	プレミアムハート	ウォールマーケット（2度目）	リミットゲージの溜まりが多いほど攻撃力増加
エアリス	アンブレラ	スピードスクエアの賞品（DISK1のみ）	なし
レッド・XIII	リミテッドムーン	コスモキャニオン	残りMPが多いほど攻撃力増加
シド	ビーナスゴスペル	ロケット発射後、ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPが多いほど攻撃力増加
ユフィ	不倶戴天	海底に沈んだゲルニカの宝箱	敵のレベルが高いほど攻撃力増加
ケット・シー	マーベラスチアー	神羅ビル64階、ロッカーの中（2度目）	残りHPが多いほど攻撃力増加
ヴィンセント	デスペナルティ	滝の裏のほこら（2度目）	倒した敵が多いほど攻撃力増加

◉究極リミット技を全員に覚えさせよう!

究極リミットは、各キャラがすべての通常リミット技を修得したあと、それぞれに対応したアイテムを使うことで覚えることができる。覚えるために必要なアイテムは、チャンスを逃しても、2度と取れなくなるなんてことはない。普段は特に気にとめずに冒険を進め、後半になってからじっくり探してまわればOK！　ただし、エアリスだけは使う機会そのものが限られている。本人なくして究極リミットアイテムだけが……なんてこともあり得るので、全キャラ修得にこだわる人なら早めに修得させておこう。



▶強力な究極リミットだが、リミットゲージの溜まりが遅いのが難点。

ラクにリミット技を覚えるには？

究極リミットアイテムを入手したからといって、ただ使うだけではダメ。あらかじめ通常のリミット技をすべて覚えておかなければ、たとえアイテムを使っても修得することはできないのだ。通常のリミット技を覚えるための方法は、同レベルの上級技か、次のレベルの基本技かで異なってくる。ここではその2つの方法を紹介するので、これを参考にしよう。

■同じレベルの上級技の場合

同じレベルの上級技を覚えたい場合、そのレベルの基本技をひたすら使っていればOK！　レベル1の場合は10回、レベル2の場合は8回、そしてレベル3の場合なら6回使えばバッチリだ。効果があろうがなかろうが、とにかく使いさえすればOKなので、使用できる状況になったら惜しみなく使っていこう。



■次のレベルの基本技の場合

次のレベルの基本技を覚えるには、とにかく敵を倒すことが重要となってくる。そのキャラクターが倒した敵の数が一定の数を超えるごとに覚えることができるのだ。これは、特にリミット技で倒さなくてはならないという制限はない。全体魔法などを使ってイッキに敵を倒すように心がけていこう。



キャラクター	究極リミット	入手方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサー、バトルスクエアの賞品（要64,000BP）。
バレット	カタストロフィ	メテオ後、コレルの民家にいる女性に話しかける。
ティファ	ファイナルヘヴン	ティファをパーティに入れティファ宅でピアノを弾く（注1）。
エアリス	大いなる福音	ミスリルを持って武器職人の小屋へ行く（注2）。
レッド・XIII	コスモメモリー	神羅屋敷のロストナンバーを倒す。
シド	ハイウインド	海底に沈んだゲルニカの中の宝箱。
ユフィ	森羅万象	五強の塔で、ゴドーを倒す。
ヴィンセント	カオス	ルクレイツァのほこらのイベント後、しばらくして再びほこらへ。

（注1）クラウド復帰以降。叩く鍵盤の順序はド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド。
（注2）ミスリルは、戦闘回数の下2ケタがゾロ目のときジュノンの居眠り親父のところへ行くともらえる。





まんが　新潟県　りーぽーさん

新たなる強敵!! 2体の新ウェポンを完全攻略!!

『インターナショナル』で新たに追加された2体のウェポン。どちらも倒す必要はないおまけ的なボスキャラだが、その実力はラスボスをはるかに上回る。オリジナル版で「すでにこのゲームは極めてしまった」という人に対する挑戦とも取れる2体のウェポン。ここでは、そのウェポン打倒の攻略法をお贈りする。ちなみにレベル99でなおかつ「マスターしょうかん」のマテリア（すべての召喚マテリアをマスターにしてコスモキャニオンの赤いヒュージマテリアに話しかけると入手できる）を持っていることが最低条件。それでも勝つのは大変！

エメラルドウェポン

海底を泳ぎ回っているウェポン。海底魔晄炉の潜水艦イベントをクリアしたあとで出現するので、そのあとならいつでも戦うことができる。ただし、中途半端な実力で戦っても間違いなく返り討ちに会う！　勝てる自信がないのなら、海底で見かけても絶対に近寄らないようにしよう。

出現条件　海底魔晄炉で潜水艦を入手したあと、海底のどこかに出現している。海底を泳ぎ回っており、潜水艦で接触したりすれば戦闘になる。接触した瞬間に戦闘シーンに入るので、戦闘に入る前に装備の準備をしておくことを忘れないように！



◀海底の薄暗さのおかげでちょっと見えにくい。海底移動では十分注意しよう。

特徴　◉驚異! 100万を超えるHP!

エメラルドウェポンとは海底で戦うことになる。そのため、戦闘に制限時間があり、20分以内に倒さないと窒息してゲームオーバーになってしまうのだ。つまり、敵の攻撃だけでなく、時間とも戦わなくてはいけないわけだ。この20分という制限時間、1回の戦闘にしては長いと感じるかもしれない。しかし、エメラルドウェポンとの戦いはとにかく長期戦になるので、実際は足りないくらいなのだ。

さて、このウェポンの最大の特徴といえば、やはりその恐るべきHPの多さ。軽く100万は超えているので「ナイツオブラウンド」の1回や2回では倒すことができない。また、その攻撃力も絶大。中でも「エメラルドビッグバン」は、命中率は低いモノの、喰らえばレベル99でも一撃で全滅する可能性がある。さらに、こちらが通常攻撃をすると、確実に「反撃踏みつけ」という攻撃をしてくる。これもまた強力な全体攻撃だ。レベル70前後では、ほぼ確実に全滅してしまうだろう。右の対処法を読んで、うまく戦っていくことが勝利の近道だ。


▲当たればほぼ即死のエメラルドビッグバン。当たったら運が悪かったと思ってあきらめよう。



▶通常攻撃をすると確実に踏みつけで反撃される。これがまたかなり痛い！

対処法　◉制限時間に注意!

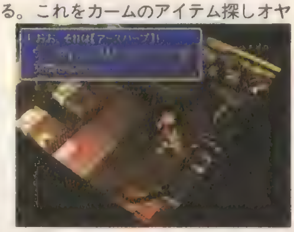
まずはベストなマテリアの装備例から紹介していこう。一番重要なのは、「ファイナルアタック」と「そせい」を全員に装備させておくこと。これで戦闘中やられても、ファイナルアタックの効果で自動的に蘇生できる。そして「マスターしょうかん」を持たせるキャラには「MPきゅうしゅう」を組み合わせ、MPを自動補給できるようにしておく。さらに別の1人に「マスターまほう」＋「ぜんたいか」と、「ホワイトウィンド」と「マイティガード」を使える「てきのわざ」を装備。残りの1人は、「ナイツオブラウンド」＋「MPきゅうしゅう」を装備だ。勝手に反撃されると困るので「カウンター」はすべて外そう。

さて、戦闘に入ってから最初にすることは、「マイティガード」と「バリア」をかけること。あとはひたすら「ナイツオブラウンド」を召喚だ。ただし召喚時間が長いので、時間切れにならないようにムダな行動は一切控えよう（最低10回は召喚しないと倒せない）。ちなみに、問題となる時間制限は「せんすい」があれば解除できる。もし「せんすい」を持っているのなら、必ず装備させておこう。時間制限がなくなれば、戦いがだいぶラクになるハズ。


◀「ナイツオブラウンド」を使うキャラは「MPきゅうしゅう」が必需品。

倒したあとは?

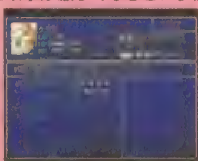
エメラルドウェポンを倒すと、アースハープというアイテムを入手できる。これをカームのアイテム探しオヤジに渡すと、マスターマテリア3つと交換してもらうことができる。しかしエメラルドウェポンを倒せるということはマスターマテリアくらい持っているハズ。勲章がわりにあえて交換しないでおくのもいいかも？



▲入手したアースハープを、交換するかしないか悩むところだ。

装備マテリアは少ない方がお得

単発のエメラルドシュートから、一撃全滅の可能性を秘めたエメラルドビッグバンまで、さまざまな攻撃方法を見せてくれるエメラルドウェポン。実はこのエメラルドビッグバン、こちらの装備しているマテリアのAP合計値が高ければ高いほど攻撃が激しくなるという性質を持っているのだ。戦いに参加するキャラクターからは使わないマテリアを装備から外し、できるだけシェイプアップしてAPを減らしてから戦うようにしたい。


◀戦闘に参加するキャラは、よけいなマテリアをすべて外そう。





まんが　宮城県　フォレストさん

ルビーウェポン

ゴールドソーサーの砂漠をうろついているウェポン。普段は砂の中を移動しているが、巨体ゆえか触手の一部が隠しきれておらず、どの辺りにいるかは飛行艇で確認することができる。アルテマウェポンとは比べモノにならないくらいの強敵なので、十分な準備が整うまで絶対に近寄らないように!

出現条件 アルテマウェポンを倒したあと、1回以上戦闘するとゴールドソーサーの砂漠に出現。すでに条件を満たしている状態のセーブデータをコンバートした場合、最初から出現している。砂漠の中をうろついているウェポンに飛行艇で接触すれば戦闘となる。



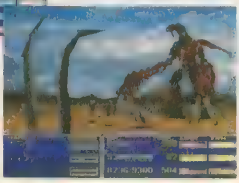
◀飛行艇での移動中、うっかり触らないように。レベルが足りないときは迂回しよう。

特徴 ◉1対1の戦いとなる!?

ルビーウェポンは、戦闘に入るといきなり「アリ地獄」という攻撃を行ってくる。この攻撃を喰らったキャラは戦闘シーンから除外され、戦闘に参加できなくなってしまうのだ。これが2回繰り返され、キャラが1人だけになると今度は2本の触手を伸ばしてくる。これでようやく本番開始だ。それまでは、一切の攻撃が通じないので注意しよう。アリ地獄を喰らうキャラはランダムなので、誰が戦うことになるのかはわからないのだ。伸ばした触手はキャラの背後に回り、それぞれが攻撃してくる。この触手の攻撃は、現在のHP(またはMP)の5～9割を奪う比率制。つまり、残りHPが高いほど受けるダメージが大きくなるのだ。攻撃方法も、触手のダメージで瀕死状態にしておいて、本体が「アルテマ」や「ダークフレア」などの強力な魔法をかけてくる極悪なものだ。また、本体自体は攻撃してこないが、防御力の方はケタ外れ。通常攻撃のみならず、究極リミット技すらもほとんど効果がない。HPもエメラルドウェポン並みなので、かなりの持久戦となる。唯一、時間制限がないのが救いかも?



▲MPへの攻撃はかなり痛い。エーテルターボなどの回復剤も大量に用意しておこう。



▶触手は背後に回り込むので、逃げることもできない。

アリ地獄を回避する方法

味方を戦闘から除外してしまうという、イヤな特殊攻撃「アリ地獄」。ミドガルズオルムも似たような攻撃をしてくるが、ルビーウェポンが使ってくるとなるとほとんど致命的といえる。しかし、実はこの攻撃を回避する方法があるのだ。その方法とは、なんと最初から味方2人を戦闘不能の状態にしておくというもの。すると、ルビーウェポンは相手が1人しかいないと勘違いするのか、いきなり触手を出して戦闘態勢に入るのだ。そのあとで、魔法なりアイテムなりで味方を蘇生させれば、3人パーティで戦うことができるというワケ。ただし、あんまり長い時間戦っていると、まれに戦闘の途中でアリ地獄を使ってくる場合がある。こうなった場合の回避方法はハッキリいってないので、運が悪かったと思って諦めるしかない。

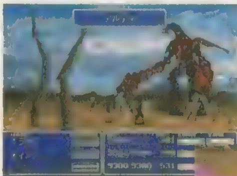


▲最初から戦闘不能にしておけば、アリ地獄はこない。

対処法 ◉アリ地獄は確実に回避!

マテリア装備に関しては、エメラルドウェポンのときに紹介した場合とほぼ同様。ただし、それに加えて全員が「ものまね」を使えるようにしておこう。もし、すでにエメラルドウェポンを倒しており、「マスターしょうかん」を2つ持っているのなら、2人のキャラに振り分けておく。ここでもメインの攻撃は「ナイツオブラウンド」となるのだ。また、左下で紹介しているように、アリ地獄を回避するため、2人を戦闘不能状態にしておくことを忘れないように。1人だけの状態でもなんとかならないこともないが、もしアリ地獄で「マスターしょうかん」を持っているキャラが戦闘から外されてしまったらリセットした方がいい。無限に「ナイツ～」が使えない状況では、ほぼ100%と言い切っていいくらい勝てない。

さて、戦闘が始まったら、まず戦闘不能にしておいた2人をアレイズで蘇生。次に誰かがエクスポーションを使い、あとは延々と「ものまね」を繰り返すのだ。これは、MPを使い切らせて「アルテマ」を封じるため。実は、ルビーウェポンに対して「ナイツ～」を使うと、必ず「アルテマ」で反撃されるのだ。30分ほど耐えればMPが切れるので、それから「ナイツ～」を召喚だ。8回も召喚すれば勝てる。この方法が消極的だが確実だろう。ちなみに、伸ばした触手を攻撃することもできるが、何度でも復活するので時間のムダでしかない。触手の攻撃は無視して、本体への攻撃に専念しよう。



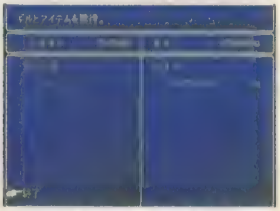
▲敵のMPがあるうちは反撃でアルテマがくるので、「ナイツ～」での攻撃は厳禁!



▶エクスポーションの「ものまね」でひたすら耐える。

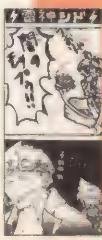
倒したあとは?

ルビーウェポンを倒すと、デザートローズというアイテムを入手できる。これはアースハープと同様、単体ではなんの使い道もないが、カームのアイテム探しオヤジに渡すと、海チョコボと交換してもらえるのだ。しかし、デザートローズはほかでは手に入らないので、倒した証として残しておくことをオススメするぞ。



▲交換するとなくなってしまう。ほかに入手する方法はないのだ。





まんが 熊本県 鯨子さん

MOON

●発売日／97年10月16日●価格／¥5,800
●メーカー／アスキー
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

全ラブイベント&全ソウルキャッチですべてを完全攻略!!

戦闘がなく、独特の雰囲気を持つRPG『MOON』。特に女の子に人気が高いのも画面を見ればわかるような気がするよね。でもゲーム自体は謎や伏線がたくさんあって、簡単にはクリアすることができない。何よりラブレベルを上げないと、行動時間が限られてしまうから思うように探索ができないのだ。この攻略ページでは、ラブレベルを上げることを前提とし、ラブが手に入る条件を掲載しているので、効率よくレベルアップしてほしい！

奇盤入手チェック

名前	入手方法
カンンテストーン	夜、キュリオのよろず屋1Fで掘り出し物を買う(1000ネカ)
星のみやげもの	キノコの森にいるフローレンスの話を最後まで聞く
タオの石版	レインボウロックスの北にあるタオの隠れ家で穴を調べる
タコの石	玉屋方面に行った後、自分の家で寝るとタコが落とす。翌朝ポッカと話す
研究室の石版	ヘイガー博士の研究所内に落ちている
ホーンテッドの石	ウイスパーのラブイベント後、地下で穴を掘っているニッカと話す
落ちた少年の物語	バリバリ島で電波サルとのギャムランを成功させる
???????	貝クジラのソウルキャッチ後、入り江で釣り上げる
大臣の宝物	エコ倶楽部の秘密基地内で入手

メインシナリオ攻略チャート

お城■中庭からスタート。謁見の間で王様と勇者の話を聞いたら、城下町でひと通り話を聞こう。

▼

おばあちゃんの家■おばあちゃんと話をしてベッドへ。孫の服をもらうと時間が動き出す。

▼

ワンダのバー■入口で勇者とぶつかる。その後、城下町を出て立て札があるマップへ。

▼

城下町南■勇者の後を追って南に行こうとすると、ムツジローさんにソウルキャッチの方法を教わる。

▼

お城■午後、謁見タイムになったら王様と話をし、王様のネームカード「王家のカード」をもらう。

▼

城下町■ヨシダに「王家のカード」を見せると、裏に王様のメッセージが書いてあることがわかる。

▼

お城■夜、王様の自室へ。王様に「王家のカード」を見せると、「王様の手紙」を渡される。

▼

レインボウロックス■虹マシーンを起動させて東へ。ニッカの話を聞くと主人公の家入手。

▼

アダー神殿■主人公の家から北へ進み、神殿で修行をクリアする。その後シトピシャスをキャッチ。

▼

キノコの森■中で不思議なキノコが採れるので、それを入口で倒れているカクンテ人にあげる。

▼

ホーンテッドハウス■地下で博士と話し、2階のロボットに触れ、警報が鳴ったら再び博士と話す。

▼

アメリカンハウス■夜、ママスが台所からいなくなったら冷蔵庫を開け、黒ヘイガーバッヂを入手。

▼

お城■午後、謁見タイムに王様に黒のヘイガーバッヂを見せると、ヘイガー金バッヂと交換できる。

▼

研究所■博士に「王様の手紙」を渡し、ロケット開発スタート。5つの開発資材を集めて博士に渡す。

▼

テクノポリス■完成したロケットに乗って、月へと旅立つ！

ロケット開発資材入手方法

パワーコンソール=ゲーステ

冷却システム=冷蔵庫

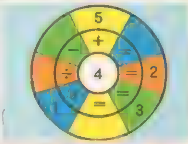
夜のキノコの森のトットテルリが見える場所で、カクンテ人の言う順番通り(黒、金、赤、緑、白)に不思議なキノコを食べると復活の儀式を行うことができる。1度目は失敗に終わり、トロピカルフィールドですべてのソウルに触れ、再び夜に5つのキノコを食べて儀式を成功させる。その後、カクンテ人に教えてもらえる秘密の釣り場で、ゲーステと冷蔵庫を釣り上げれば良いのだ。



▶釣りはランダム。根気よく粘れ！

MCMエンジン=平吉の百八玉

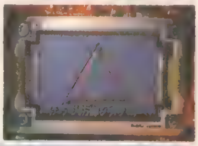
百八玉を作るには、タオの石版の謎を解かなくてはいけない。ただ見ただけでは全然意味がわからないかもしれないが、これは足し算・引き算・割り算・かけ算の4つの計算式を意味しているのだ。わかりやすいように書き直したものが右の図だ。これなら簡単でしょ？



▶抜けてる数字を入れれば完成だ。

IB32R－1型回路=ロビの電子頭脳

ロビは山びこの日～太陽の日に、2日間かけて自室で充電を行う。ロビの充電中に話しかけ、胸のドアを開いて入手できるチップがロビの電子回路だ。チップ防御システムは、点滅する順番通りにボタンを押していけばOK。点滅がゆっくりな山びこの日がオススメだ。



▶順番を覚えればけっこう簡単。

HR103度以上のアルコール=デンパリキュール

夜にヨシダ観光事務局を訪ね、夜明けにバリバリ島に出発。ただし島まで1日半かかるから、レベルには注意しよう。島では強制的にギャムラン演奏に参加させられる。全4曲をうまく演奏できれば、自宅に帰ってからデンパリキュールを入手できるのだ。



▶手に入れられるのは帰宅後だぞ。





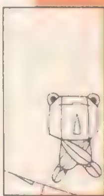
まんが／大阪府 わたなべつとむさん

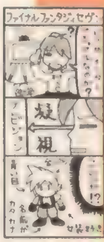
ラブイベント全リスト

基本的にラブイベントとソウルキャッチには連動しているものが多い。だから、その場所にいるアニマルをソウルキャッチして、それからラブイベントをこなす方が効率よくラブを入手できるのだ。それから、ほとんどのイベントは条件が揃っていれば発生するが、中にはある道具を持っていないと発生しないものもある。その多くはキュリオの店で売っているので、いちいち買いに行くよりは、一気に買いだめしておいた方が無駄足を踏まずに済むぞ。お金は、釣った物を売ったり、月の涙やクラウンを売ると簡単に増やすことができるのだ。

イベント名	場所	[illegible]	発生条件	イベント内容
パンのお使い	おばあちゃんの家	1	おばあちゃんにクッキーをもらったあと、さらに話しかける。	150ネカをもらったらベイカーの店でパンを買い、家で待っているおばあちゃんに渡す。
ワンダの指輪を探せ	城下町	1	夜、ワンダのバーで何か注文すると指輪について話をしてくれるが、話を聞かなくても発生する。	朝、ベイカーの店の横でサンライズパールを入手。ワンダに渡せばラブとMDかもらえる。
キュリオの掘り出し物	城下町	1	夜、1Fでよろず屋を営業しているキュリオのところに行き話す。	キュリオに話した後、外に出ようとすると掘り出し物(奇盤)を勧められる。値段は1000ネカ。
フェミのお説教	城下町	1	夜、バーの2Fで寝ているフローラに触ると発生する。	バーの外に出るとフェミが待ち構えていて、お説教される。話を全部聞き終わるとラブを入手。
大臣の司法書	お城	1	城の謁見室の左側通路で、大臣の司法書を発見すると発生する。	城の奥のテラスで大臣に返すとラブを入手。返した直後の選択肢はどちらを選んでも大丈夫。
フレッドの歌	お城	6	三日月の日、涙の日、ネカの日の夜。イビリーがバーに出掛けた後、フレッドが部屋を出る。	フレッドが部屋から出ていくのを階段の上で見てから、気付かれないように後を追いかける。
イビリーの飛行機	お城	2	毎週太陽の日の昼間、城のテラスにいるイビリーに話しかける。	毎週継続し、3回目に訪れたときノージが登場してイベント完了。その後、ラブ入手。
ベイカーの秘密	城下町	1	山びこの日の夜、ワンダのバーから酔っぱらって出てくるベイカーの後を追いかける。	このときだけベイカーの店の鍵が開いていて、中に入ると、奥の部屋まで行くことができる。
虹マシーン起動成功	レインボウロックス	1	2つ目のハズカシ岩をどかし、その先にある虹マシーンのスイッチを正しい順番で押す。	レインボウロックスの看板に書いてある順番通り(赤、橙、黄、緑、水、青、紫)に押すこと。
エコ兄弟 モミ	レインボウロックス	1	レインボウロックス北東にある、相合い傘の落書きがある木を調べると発生する。	タオの隠れ家入口付近。エコ倶楽部のモミのお説教を聞くとラブを入手できる。
ニッカのラブ	主人公の家	1	家の前にいるニッカの前を素通りするか、郵便受けを調べようとすると発生。	ニッカの相談にのってあげると、ニッカのラブを入手できる。そのとき同時に家も譲り受ける。
ポッカのラブ	主人公の家	1	ニッカが去った後、ポッカに話しかけると発生する。	ポッカの道案内を3つすべて聞いてあげると、ポッカのラブを入手できる。
ワープ花	主人公の家	1	主人公の家の横にいるワープ花のめしべに話しかけると発生する。	ワープ花のめしべに話をした後に出現する、3つのおしべからもらった物をめしべに渡す。
バーンと親友	バーン堂	1	バーンに2回話しかけ、彼のクイズに挑戦すると発生する。	バーンが出す3択の音楽クイズに3問連続で正解すると、ラブが入手できる。
アダー覚醒	アダー神殿	2	昼間、アダー神殿に入ってミニゲームに挑戦する。	アダー神殿で3つの修行をクリアした後、シトビシャスが現れたら「触る」を選んでキャッチ。
病のカクンテ人を助ける	キノコの森	2	キノコの森の入口で、倒れているカクンテ人に洞窟内で見つけた不思議なキノコを与える。	キノコを与えた後、洞窟内に入って再びキノコを食べると、カクンテ人がお礼に現れる。
おっさん寝る	おっさんの洞窟	2	おっさんの洞窟内で、おっさんに話をすると発生する。	キュリオの店で買ったクロロホルムをおっさんに使い、ドリーム星人をキャッチすればOK。
ママスのラブ	アメリカンハウス	2	ママスがダイアの部屋にいる間に、冷蔵庫を調べると発生する。	夜、ママスがほかの部屋に行ったときに冷蔵庫を調べると、黒ヘイガーバッヂとラブを入手。
ペロゴン救出	アメリカンハウス	4	寝室のすみにある作りかけのぬいぐるみを調べ、4日後再びアメリカンハウスを訪れる。	ダイヤの部屋のぬいぐるみをかぶり、暖炉で火だるまになってから外に出てペロゴンを救う。
パパスのマンガ完成	アメリカンハウス	1	ペロゴンを救出してさえいれば、自動的に発生する。	ペロゴン救出後、パパスが執筆を始めてから5日後以降に訪れ、机の上にある原稿を見る。
王様とガセ	お城	2	王様の手紙をヘイガー博士に渡した後、玉屋方面に行ったことがある。	三日月、涙、ネカの日の午前、ガセと王様が元に戻ろうとする。大臣が来たら猫の植木を触る。
ノージとの約束	お城	1	ノージにゲームステーションを貸してあげる約束をして、ノージのおもちゃを入手している。	トットテルリ救出後、キノコの森の秘密の釣り場でゲーステを釣り上げ、ノージにあげる。
ガセのラブレター	城下町	2	「王様とガセ」のイベント終了後、主人公の家を通過すること。	ガセとヨシタの話を聞き、キュリオの店横のゴミ箱から手紙を見つけ、フローラに渡す。
フローレンスの恋心	キノコの森	1	「ワンダの指輪を探せ」のイベント終了後、ヤマネコ軒でフローレンスと会っていること。	バーに客がいない夜にワンダから渡された指輪を、キノコの森のフローレンスに渡す。
ウイスパーのラブ	ホーンテッドハウス	2	ヘイガー博士救出後、2Fの右側の小部屋でウイスパーと話す。	壁の絵の中で、子供にクッキー、青年に食パン、中年に黒キャビア(おたまじゃくし)をあげる。
フラワーワルツ	風の谷	3	キュリオの夜の店で翻訳フラワーを買い、フローラの店で花のささやき声を聞いていること。	フローラの部屋で入手したMDをかけながら、風の谷でしおれているすべての花に触れる。
鳥男の正体	黄昏キャニオン	2	黄昏キャニオンにいる、鳥男と話をしたことがある。	鳥男との次に来る鳥の色を当てる賭けで、すべての色を当てると正体を現す。
花火完成	玉屋	1	夕方(現実の時計で言えば文字盤の5のあたり)に飛んでくる花火の爆発で玉屋に入る。	玉屋平吉の「帰れ」などの問いに反して、花火を作ることを主張しまくる。
玉屋の挫折	玉屋	1	「花火完成」のイベントを終えてから15日後に、玉屋の前を通過する。	条件をそろえて玉屋の前を通過するだけ。話を聞いていれば歌子のラブを入手できる。
おじいちゃんと音楽	風車庵	2	1度風車庵に入っておじいちゃんを怒らせていると発生する。	庵に入るときに「月アカリじょんがらロード」か「アワの唄」をBGMとしてかけていると入手。

まんが／千葉県　池田彩重さん





イベント名	場所	ラブ	発生条件	イベント内容
リーマンの携帯電話アンケート	テクノポリス	4	太陽の日以外の明け方から早朝の間、リーマンの部屋ですべてのリーマンと話をする。	リーマンか部屋から出る前に、全員と話をするとリーマンのラブが入手できる。
レディテクノ	テクノポリス	2	三日月、涙、ネカの日の夜に、クラブのVIPルームでロボ町長とリーマンの会話を聞く。	山びこの日の早朝、VIPルームで座っているレディと話す。その後部屋でラブを入手。
ロボ町長	テクノポリス	1	「レディテクノ」のイベントを、終了していれば発生する。	三日月、涙、ネカの日に、夜のクラブのVIPルームでロボ町長に話しかけるとラブを入手。
サクリファイス・アニマルズのライブ	テクノポリス	2	サクリファイス・アニマルズのメンバー6人すべてのソウルをキャッチしていること。	太陽の日以外の夜、クラブに入るとライブが始まる。ライブ終了後にラブとMDを入手。
ジンギスカン	テクノポリス	1	エントランスから左側のエレベーターに乗り、ロケットのある部屋でゲームをプレイする。	5つあるレベルをすべてクリアするとラブを入手できるが、非常に難しい。
サイケのラブ	テクノポリス	1	サクリファイス・アニマルズとクリスのライブを見る。	2つのライブ終了後、サイケと話をするとラブを入手できる。
タオの調教	おばあちゃんの家	5	主人公の家を手に入れてからおばあちゃんの家に行く。	「タオの好物(ヤマネコ軒のゴミ箱かキュリオの店で入手)」でタオが召喚を覚えるまでしつける。
ガマカツのラブ	貝クジラの入り江	1	貝クジラのソウルキャッチ後、太陽の日の昼間にガマカツが釣りコンテストを開催する。	制限時間内に5匹以上魚を釣るとラブを入手。キリキリステーキを食べていると調子が良い。
エコ兄弟 ウミ	貝クジラの入り江	3	貝クジラのソウルキャッチ後、ガマカツの主催する釣りコンテストに参加する。	初めて釣りコンテストに参加したときに、ウミが現れて説教をする。
ビーハヴの宝探し	城下町南	1	城下町南のお城の看板裏を、キュリオの店で買った虫眼鏡で調べる。	ヒントは、相合い傘→バーン堂→玉屋→ガマカツ→エコ倶楽部秘密基地黄昏キャニオン。
ヨシダのラブ	城下町	1	バリバリ島に行った後、夜にヨシダの家に行く。ただし「王様とガセ」が発生していないこと。	一定のラブレベルまで達していて、主人公の家で寝る。計4回の講義に参加するとラブ入手。
ノージ故郷へ帰る	城下町	3	「イピリーの飛行機」、「ノージとの約束」終了後、夜にノージを訪ねる。	三日月、涙、ネカの日の夜、お城の庭にノージのパパが現れる。
シュタイン・ヘイガー博士	ヘイガー博士の研究所	3	ヘイガー博士救出後、研究所に入れるようになったら王様の手紙を渡す。	夜に研究所を訪れ、ヘイガー博士の話を最後まで聞くとラブを入手できる。
クリスのラブ	ヤマネコ軒	2	ロケット開発資材を4つ博士に渡した時点で、ヤマネコ軒へ行く。	クリスとの「あっちむいてホイ」勝負に勝つと、クリスのラブを入手できる。
ケンジ商売再開	ヤマネコ軒	1	ロケット開発資材を4つ博士に渡した時点で、ヤマネコ軒へ行くと、店が休業している。	飲んだくれている勇者を見た後、ロケット開発資材をすべて博士に渡すと営業再開して入手。
マデ・スマのラブ	バリバリ島	2	ヨシダにバリバリ島に連れて行ってもらう。ただし1日半以上行動できるレベルであること。	電波サルと協演するギャムランをクリアすると、マデ・スマのラブを入手できる。
ロビの電子頭脳	テクノポリス	1	ロビの充電日(山びこ～太陽の日)にロビの部屋(113号室)に行き、ロビに話しかける。	チップを取り出すミニゲームを初めてクリアしたときにだけラブを入手できる。
クリスのライブ	テクノポリス	2	「クリスのラブ」入手時までに、クリスにドレスをあげていると発生する。	テクノポリスのクラブで、クリスと電波サルのライブを見る。
ロケット完成	ヘイガー博士の研究所	2	ロケット開発資材をすべて入手して、ヘイガー博士に渡す。	念願の月へ行くロケットが完成して、ラブを入手することができる。



その他のイベント

これらは、クリアしてもラブは入手できないが知っていると得をするイベントだ。アダーのラブヒントサービスは、クリアしていないイベントがないか確かめるときに利用しよう。

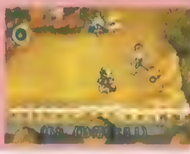
アダーのラブヒントサービス

アダーが覚醒すると、ラブイベントのヒントを教えてくれるようになる。ただし、彼のヒントは抽象的だったり不自然だったりする。彼の助けを得るときは、言葉の内容と「ラブイベント全リスト」を照らし合わせて、どのイベントのことを言っているのか想像するといいだろう。もっとも表を見てしまえば一目瞭然なのだが……。



パパスのへそくり

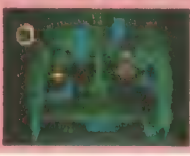
ペロゴン救出イベントが発生する前なら、パパスのへそくりを入手することができる。午前中、パパスが芝刈りを始めたら、芝刈り機のあった場所を調べてみよう。すると月の涙を入手することができるのだ。ただの換金アイテムなので、売って750ネカを手に入れよう。ちなみに月の涙は、貝クジラをキャッチしたときにも入手できる。





エコの秘密基地

秘密基地に入るヒントは「レイタンレイレイタン」。レイは冷蔵庫でタンはタンスのこと。つまり風車庵に入り、この順番で調べていけばいいのだ。成功すれば、庵の外のドラム缶から秘密基地に入ることができるぞ。ちなみに庵に入るときと、冷蔵庫～タンス間を移動するときは、夜に風車が回っている瞬間じゃないとおじいちゃんに追い出されるぞ。



エコの活動資金

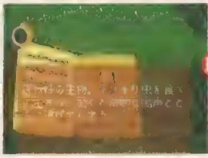
エコ倶楽部3人のラブイベントをそれぞれクリアしてから、秘密基地を訪れると発生するイベント。手に入るのはパパスのへそくりと同じ月の涙。お金に困っているなら絶対手に入れよう。ただし月の涙が隠されている場所は、モニターに表示されている地形を基に探さなければいけない。怪しいところで?マークが表示されればそこにあるぞ。



まんが／東京都　蒔村祐さん

ソウルキャッチの全データ

ここではアニマル全51匹のソウルキャッチの方法を解説していくぞ。ラブイベントと密接に絡んでいるキャッチの方法もあるので、そちらは「ラブイベント全リスト」と併せて見てもらいたい。ソウルキャッチの基本は、まず死体を見つけてアニマルファイルを開き、条件を揃えてソウルを出現させたらキャッチマーク表示中に○ボタンを押すということ。素早く動くもの以外は簡単にキャッチできるが、問題は出現条件だ。期間指定、時間指定などいろいろあるので、表を参考にキャッチする順番を考えると効率が良くなるぞ。ちなみにギガー（ダイアのペットのペロゴンのこと）は勇者に殺されていないのでキャッチすることはできない。



▶死体を見つけたら、まずアニマルファイルを開こう。



▲条件を揃えたら、ソウルが出現するのを待とう。



◀このキャッチマークが表示されているときだけキャッチできる。タイミングに気を付けよう。

名前	生息地	キャッチの方法	ネカ	ラブ
スライ	城下町南	死体の近くを左右に飛び跳ねている。消えてもしばらく待てば出現する。	100	2
キラドー	城下町南	死体の近くに出現する。ただし夜間のみ。	150	2
ネカガエル	城下町・噴水近く	噴水にネカを放り投げると、フローラの店の近くに出現する。	150	2
マッカーさん	城下町・よろず屋２F	キュリオの店の２Fに、キュリオがパイプを吸って煙が立ったとき出現。	80	2
クイダオーレ	レインボウロックス	アニマルファイルで調べた後、看板の裏側に出現する。	150	2
千匹ミミズ	レインボウロックス	ハズカシ岩で道をふさいでおき、アニマルファイルを開く。	160	2
スラ子	レインボウロックス	岩の陰でそっと様子をうかがい、後ろを向いたところを近づいてキャッチ。	180	2
セミ丸	レインボウロックス	レインボウロックスにある木のどれかにランダムで出現する。	200	2
エルモ	レインボウロックス	死体近くの木の根本に、タオがマーキングをした直後に現れる。	140	2
犬神マイマイ	レインボウロックス	２つ目のハズカシ岩付近でタオに吠えさせることができれば、死体の側に出現。	80	2
コウォン	タオの隠れ家	昼にランダムで死体の近くに出現する。	3	2
オヴォン	タオの隠れ家	死体はコヴォンの右側にあり、コヴォンをキャッチした直後に出現する。	300	2
ハーブ花	レインボウロックス	レインボウロックス内にランダムで出現。音を頼りに移動しよう。	750	2
みのさん	主人公の家	分散した形なので、ガセのガラクタなどを使って実体化したらキャッチ。	150	2
モグラマグラ	風の谷	風の谷南西部の行き止まりで夜になると顔を出す。日中に定位置に付くこと。	170	3
ドロール君	風の谷	夜になると大きくなるサボテンの上に乗れば、いずれ近くにくる。	200	3
ナッキ君	こもれびロード	超スピードで移動するためキャッチが難しい。出現前の音が頼り。	150	2
イースーチー	こもれびロード	死体の近くで主人公が座ると出現。ただし完全に後ろ向きになるまで待つこと。	150	2
コマちゃん	こもれびロード	昼夜を問わず、一定間隔で死体の側に出現する。	130	2
ヘイボーイ	バーン堂	東側からバーン堂に入り、死体の側に行く。バーンがギターをうまく弾くと出現。	80	4
シトビシャス	アダー神殿	アダー神殿でアダーの修行をすべてクリアすると出現する。選択肢は“さわる”を。	0	2
にょろり	キノコの森	キノコの森入口の洞窟内に朝出現する。	180	2
岩太郎	キノコの森	キノコの森を歩いていれば顔を出す。全身が出ているときだけキャッチ可能。	200	2
一つ目ぞう	キノコの森	朝は高いところから飛び降り、夕方は高いところに飛び乗る。移動中をキャッチ。	160	2
ハナチャン	トロピカルフィールド	しばらく歩いていると出現するので、どこか適当な場所に追いつめてキャッチ。	200	2
影鳥	トロピカルフィールド	草むらの中にある死体を引き出し、昼に地面に降りてきたところをキャッチ。	250	3
トミー	トロピカルフィールド	死体の近くに出現する。少しずつゆっくり近づいてキャッチすること。	150	3
はっぱ様	トロピカルフィールド	回転しながら移動しているが、死体の下方で変形したときだけキャッチできる。	80	2
ドリーム星人	おっさんの洞窟	おっさんをクロロホルムで眠らせると洞窟の出口付近に出現する。	100	2
バリュー君	アメリカンハウス	525ネカ以上所持していれば、ダイアの部屋に出現する。	5	2
ガシロー	ホーンテッドハウス	ウイスパーのラブ入手後、トイレで手を洗うと出現する。	140	2
どんちゃん	ホーンテッドハウス	ウイスパーのラブ入手後、落下地点に先回りしてキャッチ。	150	2
ニジデス	ホーンテッドハウス	ウイスパーのラブ入手後、早朝出現する。	120	2
ロック	ホーンテッドハウス	ウイスパーのラブ入手後、夜の地下に出現する。	160	2
バンブー	ホーンテッドハウス	ウイスパーのラブ入手後、お城のテラスの望遠鏡で覗き続ける。	500	2
バードン	黄昏キャニオン	鳥男との賭けで、青に賭けて見事に当てることができれば出現する。	150	2
サドマイル	黄昏キャニオン	黒い鳥か飛ぶのを見た日の夜中に出現。鳥男と賭けをしなくてもOK。	80	2
ジェントルさん	玉屋	夕方に玉屋から花火か飛び出している間だけ出現する。	80	2
ゆきんこさん	風車庵	風車庵の右側の扉に貼ってあるお札を読むと、一瞬だけ死体の側に出現する。	160	2
一丁とうふ	風車庵	早朝に風車庵を訪れると出現する。出現場所は風車庵の左側。	80	2
フリップ	テクノポリス	夜、電話のベルが鳴ると電話ボックスの後ろに出現する。	100	2
キース	テクノポリス	夜になってクラブがオープンすると入口に出現する。	100	2
ベック	テクノポリス	エントランス右側のエレベーターで行ける空き部屋に夜出現する。	120	2
ジミ	テクノポリス	右側のエレベーターで行ける空き部屋に昼出現する。	120	2
ボンゾ	テクノポリス	夜になってから口木町長の部屋に入ってくる、１人多いリーマンと話すと出現。	130	2
エリック	テクノポリス	レディテクノの部屋でコンポに電源を入れ、再生しながら長時間待つと出現。	120	2
ヘビー	おばあちゃんの家	タオの調教を成功させ、召喚させると出現する。	150	4
貝クジラ	貝クジラの入り江	ガマカツの貝クシラの夢の話を聞き、釣りをするとソウルが釣れてキャッチ。	200	2
たいファイター	風の谷	夜になると大きくなるサボテンの上に乗って岩場に上がってキャッチする。	200	3
電気ナマズ	風の谷	バリバリ島へ行く途中に雷様（サンダー轟き）を見れば、後に風の谷に出現。	150	3
トットテルリ	キノコの森	キノコを順番に食べて夜に復活の儀式をし、ソウルを集めて再び夜に儀式を行う。	0	8





まんが／秋田県　市藤にたかさん

ラグナキュール

●発売日／97年10月2日●価格／¥5,800
●メーカー／SME
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（15ブロック）

©1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

まずは戦闘の基本事項を確認しておこう

リアルタイムで展開される『ラグナキュール』の戦闘では、プレイヤーは基本的に主人公さえ操っていれば、コンピュータがほかのキャラクターを自動的に操作してくれる。しかし、それにまかせていると展開が非常に遅くなってしまうし、あまり有効とは思えない攻撃をすることもあるので、可能な限り自分で操作しよう。また、キャラクターにはそれぞれタイプというものが設定されているので、くれぐれもそれを無視しないように。特に魔法タイプのキャラクターは、LP（通常のRPGでいうHP）、攻撃力、防御力ともに低いので、前線に立たせると、アッという間に死んでしまうぞ。以下に戦闘に役立つポイントを4つ挙げているので、もう1度確認しておこう。これらのポイントは、MBSで友だちと対戦するときにも有効なので、しっかりと活用してほしい。

POINT 1 攻撃は連打

攻撃を繰り返すと熟練度が上がり、△ボタンの連打で連続攻撃が出せるようになる。連続攻撃の回数は、ステータス画面の∴の数で確認できるが、熟練度が125で2回になり、300で3回、550で4回になるぞ。攻撃を空振りしても熟練度は加算されていくので、常に連打を心がけよう。攻撃回数が変化するアイテム（装備品や消耗アイテム）も存在するのでうまく活用すること。



POINT 2 防御は押しっぱなし

敵が攻撃してきたときにタイミングよく△ボタンを押すと防御ができる。攻撃と違って連打ではない点に注意しよう。「GUARD！」の文字が出るまでボタンを押しっぱなしにしておけば、ダメージを軽減してくれるぞ。防御も熟練度が上がると防御回数が増えていく。後半に登場する敵は、連続攻撃をしてくることもあるので確実に防御できるように練習しよう。



POINT 3 1体を集中攻撃

通常の戦闘はもちろん、武神祭でも敵は複数で（最大4人）登場する。こちらのダメージをなるべく少なくするには、1体ずつ確実にしとめていくことが非常に重要となってくる。特に優先して倒すべき敵は魔法使い。魔法攻撃をさせないために、全員で襲いかかるくらいのことをしてもいい。まず最初の標的にして、魔法を唱える間を与えずに倒すことが重要となるぞ。



POINT 4 魔法は奥にいる敵を狙う

魔法は敵を貫通するタイプ、敵を押していくタイプ、目標に当たると爆発するタイプに分けられる。貫通と押しタイプは奥にいる敵を目標にすると、前衛の敵へのダメージも期待することができる。爆発タイプは、敵が密集しているところを狙うと効果的だぞ。また、魔法を唱えているときに攻撃されると行動を中断してしまうが、防御が成功すれば、それを防げるのだ。



第1章の流れをチャートで完全フォロー!!

レイヴンの称号の獲得を目指して、世界の4カ所で開催される武神祭をめぐる第1章。ストーリーの流れは、この進行チャートを見て進めてくれれば迷うことはないぞ。途中には何人もの仲間キャラが登場するので、彼らを確実に仲間にしよう。具体的にはフィルド群島でリーヴとバラディとウース、ペンペンの浜でアネッタ、アンラク武神祭でヒノカ、天女のほこらでジンライ、試練の塔クリア後にティアが仲間になる。また、キャラクターの好感度の変化ポイントは、P.58の表を参照しよう。

フィルド武神祭予選

会場に到着するとリーヴが仲間になる。彼女のLPがまだ低いことと、魔法が使えることを考えて、戦闘では役割を魔法に。オレイアには絶対に勝てない。

フィルド群島

よろず屋の前で、まずはバラディを仲間にして魔法タイプのキャラを確保する。次によろず屋に入り、武器屋カウンターの横にいるウースを仲間にしよう。

ペンペンの浜

レベルアップをかねて、まずここへ行こう。ペンペンとの戦闘は、1体ずつ確実に倒せば楽勝。ウースとアネッタどちらを仲間にするかの選択はお好みで。

墓地遺跡

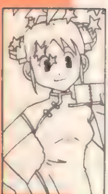
床のスイッチを踏むと開く扉が初めて登場する。空の宝箱が多いが、隅々まで歩き回るとボス戦でちょうどいいレベルに到達するので、すべての宝箱を開けるつもりで進もう。さび刀は序盤オススメの武器。

強制的に進行

フィルド武神祭本戦

魔法使いを優先して倒すことと、1人1人確実にしとめることを忘れずに戦えば、苦労はしない。1戦目のチームはニンジが魔法を使ってくるぞ。優勝するとアクエラスの称号と、香玉石の冠がもらえる。

※右ページの左上へ続く





まんが／長崎県 G.BAYさん

※MBSとはメモリーカード・バトル・システムの略称で、自分の育てたパーティと友だちのパーティで対戦ができるシステム。ただし、第3章をクリアしないとできない。

ユウザン修練場

修練場でテンマと会話をすると、水のかけらを1000Gで購入できる。水の魔法が修得できるアイテムだ。

花畑の家

20秒以内に家を破壊できれば1000Gがもらえる。◎と⊗ボタンの同時押しで、走りながら破壊しよう。

樹仙館（呪いの館）

地下ではブロックを通過するたびに1人ずつ仲間が減っていくので、まずは入り口付近でレベルアップに励んで、主人公1人になっても大丈夫な状態にしておこう。ボスのスコロペンドラには魔法があまり効かないので、武器での攻撃に専念しよう。

アンラク修練場

クーガがいる修練場。道場主に話しかけると見切りの護符（防御回数が2回になる）がもらえるのだ。

アンラク武神祭

2戦目は、行動するまでのゲージのたまり方が遅くなるので連続攻撃と防御は確実に。3戦目の敵は、攻撃力の高いシンザンを最初に倒そう。優勝するとテンショウの称号と、曙の盾がもらえる。

ネイギの村

入り口での会話を聞いたら村長に事情を聞いて、ジンライのあとを追おう。（好感度変化ポイント）

天女のほこら

ほこらの中は非常に見づらいので、視点変更を駆使してアイテムを確実に入手しながら進もう。壁が動いている通路は、曲がり角で進みすぎないように注意すればOK。宝箱前の質問には「羅漢」と答えれば羅漢の剣が入手できる。（好感度変化ポイント）

アンラク平原中部

ここに差し掛かるとイベントが発生する。強制イベントなので、ジンライの姿を眺めて楽しもう。

関所

ヒンダーはしっぽ攻撃と、炎の攻撃をしかけてくる。味方が邪魔になってなかなか攻撃できない、なんてことにならないように注意して攻撃場所を選ぼう。

エメロード西部

脅迫されているティアを助けて、花婿選びのイベントに参加しよう。（好感度変化ポイント）

試練の塔

まず、第1の試練では1周して宝を入手してから進もう。第2の試練の3つの扉は西側の扉が第3の試練へとつながっている。第4の試練の動く床はダッシュで走り抜ければ余裕。落ちても第4の試練の入り口からやり直すだけなのであわてずに。第5の試練では、柱を壊して風神のはばたきを入手しよう。

エメロード武神祭

強敵は魔法使い集団のホーリーエンジェルズ。1人を集中攻撃していると、ほかの敵が魔法を唱えはじめたときに対応できなくなる。ここではマン・ツー・マンに切り替えて、魔法を唱えはじめたら攻撃するという戦法を取ろう。レベルが低いと感じたら、やり直して緑天寿の森で戦闘を。優勝するとウインディアの称号と風の守りがもらえる。（好感度変化ポイント）

ナギ仲間イベント

エメロードから外へ向かう途中、ナギという少年と出会い、彼をイストラルまで連れていくことになる。

祈願の谷

迷路の中では、あちこちをウロウロすることで、ほかのキャラクターの独り言が聞ける。ヒノカの着物姿のイベントを見たいならば、想いの花をヒノカにあげよう。（好感度変化ポイント）

クルール砂漠

パーティにアネッタがいれば発生するイベント。突然の砂嵐で行方不明になったナギは、北西にいるぞ。

ディザベイの町

ナギの弟のフィンは、1番奥に建っている教化院にいる。この町ではジャンヌについての話が聞けるぞ。

イストラルのサロン

武神祭の前日ということなので、サロンに宿泊させてもらおう。夜には妖しい事件がたくさん発生するが、この時点では謎のまま。（好感度変化ポイント）

イストラル武神祭

1、2戦目は問題ないが、3戦目はLPが3分の1、EPが2分の1の状態で戦闘に突入する。十分にレベルが上がっていれば勝てるが、心配なキャラがいるならパーティからはずしておこう。優勝するとエクレールとレイヴンの称号、そして銀翼の剣がもらえる。

強制的に進行

祝勝会

レイヴンになれたことを祝っている途中、リーヴと主人公が一瞬消えてしまう。（好感度変化ポイント）





まんが／滋賀県　こぢうりさん

3人の女性キャラとの好感度を徹底解剖!!

主人公と、ヒノカ、ティア、ジャンヌの3人との間には、好感度の隠しパラメータが存在している。これは数値が低いと第3章が終了したときに、そのキャラがパーティから抜けてしまうこともあるという重要なもので、会話の選択肢によって変化する。選択時に効果音がなるので気づいた人もいるだろう。具体的な変化ポイントは右表のとおりで、誰が残るかについては以下で説明するイベントも密接にからんでくるので、そちらも参考に。

3人の隠しイベント大公開

3人の隠しイベントを発生させると、第3章が終了したときに主人公を迎えに来る女性キャラが決まる。3つのイベントには優先順位があって、ヒノカ、ティア、ジャンヌの順で優先順位が低くなっていく。例えば3つのイベントすべてを発生させた場合、ヒノカの優先順位が一番高いので、彼女が迎えに来るのだ。そして、迎えにこなかった女性キャラは、好感度によってパーティに残るかが決定されるので、右の表を見てせっかく集めた仲間キャラがいなくなるなんてことにならないようにしよう。また、3人とも仲間にしていても、イベントを発生させていない場合は、ヒノカが、そして3人とも仲間にしていない場合は、バレン(リーンの師匠)が迎えに来るぞ。

ヒノカの[illegible]

祈願の谷でヒノカに想いの花を渡し、ジェムニーを2つ入手した状態でアンラク北部へ。

空のデート

ティアが仲間になっていれば、第2章にエメロードのティアの家へ行くと発生する。

白い花の約束

雷鳴の塔でジャンヌを仲間にしたあと、ゼラールのユルトで族長と会話をし、イストラル城でエナールと対面。その後、ティザベイの町へ行くと発生する。

イベント名	選択肢	ヒノカ	ティア	ジャンヌ
天女のほこら(ネイギの村含む)	「そのつもりはない」	0	0	
	「あの子供を助ける」	+1	0	
	「もう十分かかわっている」	+1	0	
	「心づかい感謝する」	−1	0	
	「やはり手伝おう」	−1	0	
	「すぐに立ち去ります」	0	0	
ティアの婿選び	「助けよう」	0	0	
	「ほっとこう」	−1	0	
	「めんどうくさい」	−1	0	
	「一肌ぬぐか」	−1	0	
エメロード武神祭	「じゃあ少しだけ…」	−1	−1	
	「そんなことするか」	0	0	
	「気になる」	−1	−1	
	「待っていよう…」	0	0	
祈願の谷	「ここが出口だからだ」	0	0	
	「言い伝えのおかげかな」	+2	0	
	「でも君と会えてうれしいな」	+2	0	
	「…気にしないでおくよ」	0	0	
	「違う奴だと思った?」	0	0	
	「当たり前じゃないか」	0	+2	
	「言い伝えは本当さ」	0	+2	
	「そろそろ外に出ようか」	0	0	
イストラル武神祭前(イストラルのサロン)	「おれもだよ」	0	+2	
	「一緒にねようか?」	0	0	
	「かなうって信じてるかい?」	0	0	
	「ああ、君といっしょに」	+2	−1	
	「いつもと変わらないよ」	0	0	
	「どきどきしてる…」	+2	0	
	「無理しなくていいよ」	0	0	
	「キミがいれば勝てるよ」	−1	+2	
	「返しに行く」	+1	+1	
	「もらっておく」	−1	−1	
祝勝会	「ひやかさないでくれよ」	0	0	
	「君のおかげだよ」	+2	0	
	「君がいてくれたからさ」	0	+2	
	「君も楽しまなきゃダメだよ」	0	0	
フィルドの修練場	「いっしょに行くんだろ?」	+2	0	
	「なぜジェムニーのことを?」	0	0	
人魚の館	リムラにキスされる	−1	−1	−1
ゼラールの温泉	「悪かった、反省してる」	+2	0	0
	「ティアを責めるなよ」	0	+2	0
雷鳴の塔	「思い出せないのか?」	0	0	0
	「少し休んだ方がいい」	0	0	+2
	「もちろん」	+1	0	+2
	「…忘れた」	0	0	0
	「必ず意味があるよ」	0	0	+2
	「そうかもしれない…」	0	0	0
エメロードウースがいない	「言いたい事はわかるが…」	+2	0	0
	「おびえているじゃないか」	0	+2	0
エメロードウースがいる	「そんな言い方ではわからない」	+2	0	0
	「おびえているじゃないか」	0	+2	0
水迷宮バラディがいる	「あの3人を見捨てれば〜」	0	−1	−1
	「いつか取り返してやるさ」	+1	0	0
水迷宮バラディがいない	「あの3人を見捨てれば〜」	0	0	0
	「いつか取り返してやるさ」	+1	0	0
チカの村	「そう言うのを待ってたよ」	0	+2	+2
	「今さらじゃないのか?」	+2	0	0
イストラル立ち上がれ師匠	「よし行こう」	+1	+1	0
	「めんどうくさい」	−1	−1	−1

※3つの隠しイベントすべてを発生させてヒノカが迎えに来たとき、ティアは好感度7以上、ジャンヌは1以上でパーティに残ってくれるのだ。



第2章でのジェムニー獲得方法を完全紹介!!

第2章に突入すると、ジェムニーの入手をめぐって羅漢たちとの争奪戦が開始される。争奪戦とはいっても、別に急ぐ必要はないのでじっくりと確実にこなしていこう。また、ジェムニーは2つ入手すると、その時点で第2章が終了となるので、あらかじめ手に入れたいジェムニーを決めておく必要があるぞ。ジェムニーを装備アイテムとして使うと、その属性の魔法成長率が100もアップするということも覚えておくといいぞ。



水のジェムニー

入手場所	水迷宮	対戦相手	センクウ

①サンゴの島で、人魚の館の話を聞く。
②人魚の館で、主人から遺跡の情報を入手する。
③チカの村で、村長から海神の守りをもらう。
④ユウザン修練場の岩場で、武人のかねを入手する。
⑤海神のほこらの最深部で、ドゥールムとの戦闘に勝利し、海神のかねを入手。
⑥人魚の館へ行き、遊芸のかねを入手。
⑦静寂の森でエルゴたちとの戦闘に勝利し、沈黙のかねを入手する。
⑧水迷宮の4つの塔にかねを供え、出現する階段から内部へ。アルウスとの戦闘に勝利して水のジェムニーを入手する。
⑨町へ向かう途中、センクウとの戦闘が発生する。彼の魔法は強力なので、使わせないような戦い方をしよう。



▲センクウが魔法を唱え始めたら、すかさず攻撃して魔法をくい止めよう。

まんが／千葉県 トビー01さん

火のジェムニー

入手場所	アンラク守塚	対戦相手	ガイモン

①蒼の座の守塚で、守護獣との戦闘に勝利し、蒼の小手を入手する。(①〜③は順不同)
②白の座の守塚で、守護獣との戦闘に勝利し、白の鎧を入手する。
③黒の座の守塚で、守護獣との戦闘に勝利し、黒のかぶとを入手する。
④新たに発掘された朱の座の守塚に入り、守護獣、武者の怨念との戦闘に勝利し、火のジェムニーを入手。外へ出る途中に発生するガイモンとの戦闘は、集中攻撃が有効。

風のジェムニー

入手場所	風の神殿	対戦相手	クレスタ

①エメロード城へ行き、祭王に風の神殿につながる呪障の部屋の扉を開けてもらう。
②ティアが仲間になっていない場合は、ティアの家へ行き、彼女に協力をお願いする。
③呪障の部屋へ入り、ティアに竜巻を消してもらい神殿へ向かう。
④風の神殿最深部まで進み、守護獣との戦闘に勝利して風のジェムニーを入手する。
⑤神殿から出る途中に遭遇するクレスタとの戦闘は、魔法を使わせないように戦おう。

雷のジェムニー

入手場所	雷鳴の塔	対戦相手	オレイア	仲間	ジャンヌ

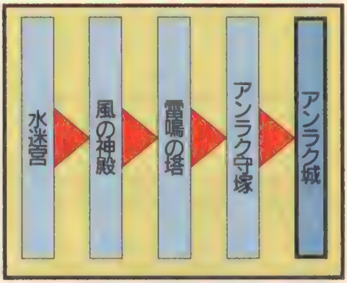
①イストラルで雷鳴の塔についての情報を入手する。
②ティザベイの町で雷鳴の塔についての情報を入手する。
③ゼラールのユルトへ行き、族長から雷鳴の塔についての情報を入手する。
④温泉に入り、入浴中の男と会話をする。
⑤転生の滝に飛び込んで女性に転生し、急いで女湯へ向かう。
⑥女湯でセタールの背中を見る。
⑦ユルトの外で、セタールから、しるしの短剣を受け取る。
⑧クルール砂漠から雷鳴の塔に行き、塔に入ったらオレイアより先に（10分以内に）最上階に到着する。
⑨オレイアとの戦闘に勝利し、奥にある雷のジェムニーを入手する。オレイアとの戦闘は、ガードを確実に。
⑩装置で眠っているジャンヌを仲間にする。



▲オレイアは、攻撃力はもちろん、移動速度までも速い。被害が大きくなる前に、集中攻撃で倒してしまおう。

◉オススメルートを紹介!!

ジェムニーは2つまでしか入手できないので、普通にプレイしていると、まわっていないダンジョンや、開けていない宝箱をそのままにしておくことになる。そんなもったいないことはせず、しかも効率的にすべてのダンジョンが攻略できるオススメルートを紹介するぞ。手順としては、いらないジェムニーのあるダンジョンは、ジェムニー入手の直前で引き返す。この点を考えると、ジャンヌは雷のジェムニー入手後に仲間になるので雷鳴の塔だけは最後までクリアしよう。さて、まずは第2章の出発地点、フィルド群島に位置する水迷宮から始めよう。ここでは素直にセンクウにジェムニーをわたしてしまう。そして次に向かうのは、強獣があまり強くないエメロードの風の神殿。最深部まで進まずに、床に穴があいている部屋で引き返そう。雷鳴の塔は前述のとおりクリア。最終戦がアンラク城なので、最後は火のジェムニーを入手してしめよう。



◉セーマンのほこらへ行こう!!

ストーリーの進行上は、特に入る必要のないセーマンのほこら。でも、ほこら内には強力なアイテムが数多く存在するし、出現する強獣もなかなか強いヤツが多く、レベルアップにも最適なので、ぜひ入ってみよう。この最深部には、放浪の神々の1人であるザウラが眠っているが、実は彼も仲間にできるキャラクターなのだ。仲間にする手順は左のとおりなので、これを参考にがんばってほしい。ザウラの戦闘能力はさすがに高いので、ある程度レベルを上げてから挑戦したほうがいいぞ。彼を仲間にできるぐらいのレベルなら、アンラク城での最終戦も問題なくクリアできるハズだぞ。

ザウラを仲間に

1. 立ち上がれ師匠イベント
セーマンのほこらの最深部へ入るには、このイベントが不可欠。ウースとアネッタを仲間にしていることが前提で、雷鳴の塔をクリアする前にイストラル北部へ行くと発生。

2. セーマンのほこらに突入
セーマンのほこらは、アン[illegible]を出て、しばらく進んだアンラク[illegible]のさらに[illegible]。[illegible]になっていれば入ることができるぞ。

3. サウラと対決
放浪の神々の1人だけあって、[illegible]と魔法を使ってくる。[illegible]仲間になってくれるぞ。



▲囲んでタコ殴りが有効か。ザウラは体重が重いので、よほど筋力がないと投げることはできないぞ。

最終チェック MBSに突入したらさらに仲間が増やせる!!

アンラク城での最終戦に勝利すると、いよいよMBSモードに突入するが、新たに出現する全33階の夢幻の回廊では、リーヴとの戦闘やラグナキュールの称号の獲得などのイベントもまだ用意されている。さらにこのモードに突入すると、オレイアとイゴル（ウースとアネッタの師匠）も仲間にできるようになるので、ここではその条件を紹介しよう。オレイアは、MBSで金星（トータルレベルが1.3以上の相手に勝利）を2つ以上獲得した状態で、回廊の24階にいる彼に話しかけ、戦闘で勝利すると仲間に。イゴルは第2章で彼のイベントを発生させていて、さらにMBSで6戦以上戦い、しかも勝率が6割以上の状態でイストラル修練場にいるイゴルに話しかけると仲間にできる。また、「電撃プレイステーション増刊D5」(97年12月13日発売号）に収録されているセーブデータを使うと、主人公の父親が使えるようになるぞ。



◀ジョロンは、格闘タイプ。成長率も高く、使えるキャラだぞ。





まんが／富山県　いわきゆーしさん

実況パワフルプロ野球 '97開幕版

●発売日／97年8月28日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC(5ブロック)、2P対戦可

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBN BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

この4ページがあれば"真のサクセス"がつかめる!!

もはや「パワプロ」の代名詞となったサクセスモード。聞くところによると、すでに野手に関しては全パラメータMAXが当たり前で、行くとこまで行っちゃった人も多いらしい。でも、まだまだそんな選手が作れない人は、この4ページで超人選手作成のコツをつかんでほしい。大切なのは、いかに無駄を省いて各能力を上げていくか。効率のいいトレーニングを重点的にこなし、評価調整テクをマスターすれば、超人選手はキミのモノだ!!

データ編 トレーニング

やる気を上げて効率良くトレーニング!!

トレーニングの効果は、プレイしていくうちにだいたいわかっていくが、得られる経験点の数値が変わったり、何回かそのトレーニングをこなしたあとにパラメータが上がったりして、正確にはわかりづらいものもある。そこで各トレーニング効果のデータを公開するぞ。ちなみに各トレーニングによって得られる経験点は「やる気」の状態によって変化し、絶好調(ピンク)のときが最も多い。例えば、得られる経験点を表した下の表中の【+7～+3】の部分を詳しく書けば、【絶好調+7、好調+6、普通+5、不調+4、絶不調+3】となる。やる気の状態が1段階下がるごとに、得られる経験点も1ポイントずつ下がってしまうということを把握しておこう。プレイするときは、やる気の状態に常に注意し、普通(黄)以下の状態になったら早めに回復させて、最低でも好調(赤)以上をキープしていこう。

投手

◉変化球と球速をメインにアップ!

野手にも言えるが、最初にこなしておきたいのが走り込みだ。これによってアップする「タフ度」は、画面では見られないパラメータで故障率に影響する。まずは走り込みで、タフ度をある程度上げておくことが必要なのだ。そして変化球は3種類ぐらいにとどめ、どれか1種類をMAX、あるいはどの変化球もレベル4～5ぐらいにするのを目標にしよう。変化球のレベルを上げたら、球速をメインにトレーニングしていくといい。



◀コントロールは試合や投球練習でも上がる。トレーニングの基本は球速UPだ!

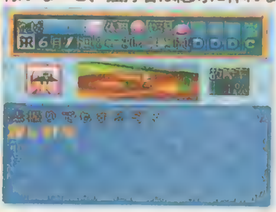
投手のトレーニングで得られる効果

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
投球練習	球速【140km/h未満・1回で+1km/h】 【140～144km/h・2回で+1km/h】 【145～149km/h・3回で+1km/h】 【150km/h以上・4回で+1km/h】 コントロール【(経験点+やる気ポイント)÷7】 やる気ポイント：絶好調・12、好調・9、普通・6 不調・3、絶不調・0	体調−20 タフ度−5
球速UP	筋力【+5～+1】、スタミナ【+1】 球速【140km/h未満・1回で+1km/h】 【140～144km/h・2回で+1km/h】 【145～149km/h・3回で+1km/h】 【150km/h以上・4回で+1km/h】	コントロール 【2回で−1】 体調−20 タフ度−5
コントロール	技術【+7～+3】 コントロール【+6～+2】	球速【10回で−1km/h】 体調−5
変化球	技術【+7～+3】 変化球を修得【5回で覚える】 変化球レベルを上げる【4回でレベル+1】	球速【5回で−1km/h】 体調−20 タフ度−5
シャドウピッチング	技術【+7～+3】 コントロール【+2～+1】 球速【5回で+1km/h】、コーチ評価+5	体調−2
走り込み	筋力【+5～+1】、スタミナ【+5～+2】 タフ度+10、コーチ評価+5、監督評価+5	技術【−3～−7】 体調−20

野手

◉打撃練習と素振りが基本

野手の場合も、序盤は走り込みに重点を置くべきだが、通常できる全トレーニングのうちオススメなのは素振りだ。この素振りは、稼げるポイントのわりに体調が下がりにくい。当然、ケガもしにくく、体調ダウンのほかにはマイナス効果もない、安全で効率のいいトレーニングなのだ。素振りを基本にしていくのが、最も簡単な育成法と言えるぞ。例外的に、必ずこなさなければいけないのはキャンプでの打撃練習。ここで経験点を稼がないと、強打者は絶対に作れないぞ!



◀「流し打ち」と「返球○」は、トレーニングでも修得できる特殊能力だ。

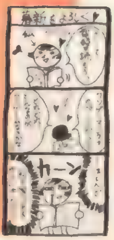
野手のトレーニングで得られる効果

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
打撃練習	筋力【経験点】、技術【経験点】	体調−5
素振り	筋力【+7～+3】 技術【+7～+3】 ※20回で「流し打ち」を修得	体調−5
ティーバッティング	技術【+12～+8】 ※10回で「ミートカーソル」+1	筋力【−1～−4】 体調−2
短距離ダッシュ	敏捷【+17～+13】 コーチ評価+5	体調−20
走り込み	筋力【+7～+3】、タフ度+10、コーチ評価+5 監督評価+5	技術【−6～−10】 体調−20
ノック	敏捷【+10～+6】 技術【+14～+10】 タフ度+5 コーチ評価+2	体調−20

投手・野手共通トレーニングの効果

守備の連携	敏捷【+7～+3】、技術【+7～+3】 チームメイト評価+10 ※20回で「返球　」を修得	筋力【−1～−4】 体調−5
筋力トレーニング	筋力【+22～+18】 タフ度+5	敏捷【−3～−7】 体調−10 コーチ評価−8





まんが／北海道　幕新さん

データ編

昇格

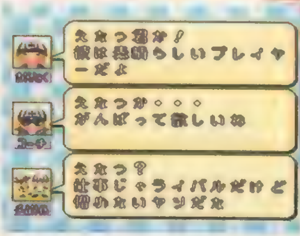
1軍への昇格条件とは?

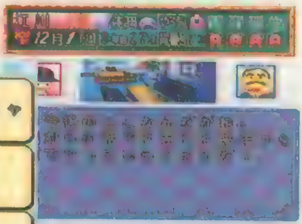
1軍に昇格するためには、監督やコーチの評価を上げなければならない。でも3年目までみっちり練習しないと超人選手は作れないので、評価の調整をすることが必要になってくる。その判断基準となるのが評価コメント。下の表を参考にして自分がどんな評価なのかを常にチェックしておこう。なかでもコーチ評価は調整しやすく、必要以上に上がってしまった場合は、筋力トレーニング(コーチ評価−8)で下げるテクニックが有効だ。コーチ評価を調整できれば、試合での監督評価の調整も必要ない。試合でガンガン活躍してパラメータをアップさせることも可能だぞ。なお、昇格時期は、3年目の誕生日プレゼント「野球超人伝」を彼女からもらったあとが目安。これをもらうと投手は「ピンチ○、抑え○」、野手は「センス○、逆境○、チャンス○」といった複数の特殊能力が修得できるからだ。パラメータや特殊能力の修得状況などをよく見て、ベストな時期の昇格を目指していこう。

昇格条件

時期		条件
1年目〜2年目(5月末か8月末)		監督評価……160以上 コーチ評価……160以上 チームメイト評価……160以上 ※上の評価に加え、以下の条件を2つ以上満たしていること
	投手	スタミナ……120以上 球速……140以上 コントロール……120以上 守備力……10以上
	野手	ミートカーソル……6以上 打撃パワー……120以上 走力……14以上 守備力……14以上
3年目(5月末か8月末)		監督評価……160以上 コーチ評価……160以上 チームメイト評価……50以上
3年目(契約更改)		監督評価……208以上 コーチ評価……208以上

▼1〜2年目は、コーチのこのコメントがボーダーライン。監督評価は気にしなくていい。





▲パラメータや特殊能力の修得状況にもよるが、3年目の契約更改時が昇格時期としてはベストかもしれない。

コメント別「周囲の評価」

評価値	監督	コーチ	チームメイト
0〜15	(主人公名)…? よく知らんが…。	チッ! か。話にならんよ! ダメ〜	ッ!? 最っ低の野郎だぜ!
16〜47	…あぁ(ポジション名)だったかな?	は見込み無いな。まったくふざけ〜	ケッ!? ッ!? キッタネエ野郎だぜ。
48〜79	?……あぁ彼ね。目立たんね…。	? アイツか。まったくワシの〜	ハァー!? ? ヤツのことはあまり〜
80〜111	?……あぁ彼か。もっとアピール〜	? 彼ねぇ。ちょっと期待ハズレ〜	ねぇー。あまり付き合いたくない〜
112〜127	ね。そこそこやるようだか、あと〜	? うーん何を考えているか〜	うーん ねぇー。ホントはいいヤツ〜
128〜143	君か。がんばっているらしいね。	か…。まだまだこれからだな。	? あぁアイツね。悪いヤツじゃ〜
144〜175	君か。かなりイイものを持って〜	(か…。がんばってほしいね。	? 割といいヤツみたいだね。
176〜207	○○君か。彼には非常に期待してるよ。	おぅ ね。なかなかよくやってるよ。	? 仕事じゃライバルだけど〜
208〜247	君か! すぐにでも一軍に上がって〜	あー か! ワシの言うことをよく〜	はいいヤツたよ。みんなそう〜
248〜255	君か! 彼は素晴らしいプレイヤー〜	おー 君ね! 彼はいい選手だよ。〜	かぁー。最高にいいヤツだよ。〜

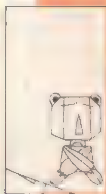
ここがポイント!

昇格時期の最終操作は、コーチへの電話で決めよう!

コーチ評価の上げ下げで昇格操作を行う場合、気をつけたいのはコーチに電話をかけたときの受け答えだ。評価を上げたいとき(3年目)は、表中の❸❼⓭⓮のようなコメントが出ればベスト。賭けではあるが、電話する前には必ずセーブをし、これを有効活用していくといいぞ。

コーチのコメント別・パラメータ変化

❶「最近、おまえはたるんでいるぞ。もっとまじめにやれ!」 ・ホームシック、サボリぐせ、恋の病が治る。	❻「人に聞いてばかりじゃだめだ。たまには自分の頭で考えてみろ!」 →コーチ評価−5、やる気−1 (1年目)	⓫「ワシのようにはなるなよ」 ・ホームシック、サボリぐせ、恋の病が治る。 (コーチ評価が96以上160未満)
❷「今日はワシが特別に鍛えてやろう。」 ・筋力+5、敏捷+5、技術+5、タフ度+4、コーチ評価+5、体調−10、サボリぐせが治る。	❼「今から犬を洗うところだ。手伝ってくれ!」犬を洗う手伝いをする。 ・体調−5、コーチ評価+20 (コーチ評価が48以上)	⓬「おまえのことは監督によく言っておこう。がんばれよ」 ・監督評価+15 (コーチ評価が160以上)
❸「なかなか勉強熱心なやつだ。いろいろ教えてやろう。」 ・筋力+2、敏捷+2、技術+2、コーチ評価+10	❽「この電話は現在使われておりません」 ・やる気−1、1/16の確率で不眠症になる。 (コーチ評価が48未満)	⓭「お前はもっとがんばれば、必ず一軍に行ける。そのためには練習だ!」 ・コーチ評価+10、体調−5 (2年目以降)
❹「このクソ忙しいときに、電話なんかかけてくるんじゃねえ!」 ・コーチ評価−15、やる気−2	❾「ワシの車を洗ってくれるやつを探していたんだ」コーチの車を洗う。 ・コーチ評価+20、体調−10、やる気−2 (コーチ評価が96未満)	⓮「たまには一緒に酒でも飲むか?」 (はい、いいえ選択) 【はい】「わしも昔はなぁ…」 ・コーチ評価+20、体調−10 【いいえ】「ふん、そうか」 ・コーチ評価−20 (2年目以降、コーチ評価が172以上)
❺「これからちょっと手伝ってくれないか」コーチの引っ越しを手伝う。 ・コーチ評価+20、体調−30 (1年目)	❿「今日はみっちりと鍛えてやる」 ・筋力+8、敏捷+8、技術+8、タフ度+8、体調−30 (コーチ評価が96以上160未満)	





まんが/福島県 くさかべゆかりさん

データ編 特殊能力

超人選手に特殊能力は不可欠!

パラメータの数値以上に重要なものもある特殊能力は、超人選手育成に不可欠な要素と言える。この特殊能力は、イベント、経験点、トレーニングの3通りの修得法がある。いつ何を取るかをある程度計画しておいた方が効率がいいだろう。

投手 ◉イベントを使って入手していこう!

投手の場合、能力パラメータのほかに変化球のレベルを上げることが必要なので、野手に比べて能力アップの項目が多い。なので、特殊能力の修得にはなるべく経験点を使わず、イベントによって入手していった方がいい。誕生日プレゼントの「野球超人伝」やフォーム改造といったイベントをこなすだけでも、重要な特殊能力は修得できる。その他の特殊能力も彼女がらみのイベントなど(ランダム発生ではあるが)を積極的に狙って修得しよう。

ピンチ	○ ×	神経が太くて、なかなかピヨらない 神経状態が弱くて、ピヨリ状態になりやすい
寸前	×	先発したときに、勝利投手の権利が生じる5回、または9回に勝っていると、勝利を意識してしまってコントロールが−32される
ランナー	×	ランナーを背負うと、コントロールが−32される
回復	○ ×	ペナントモードで、休まなければならない日が1日減る ペナントモードで、休まなければならない日が1日増える
リリース		変化球と直球のリリースポイントのモーションが同じで区別がつかない
あと一人		あと一人抑えれば勝てる場面で、球速とコントロールが初期状態に戻る
重い球		打者の打撃パワーが下がる
対左打者	○ ×	相手が左打者のとき、打者のパワー−10、ミートカーソル−1 相手が左打者のとき、打者のパワー+10、ミートカーソル+1
クサイところ		ストライクゾーンが上下左右に1ドット大きい(画面上ではわからない)
抑え	○	5回以降で勝っているとき、または同点のときにコントロールが良くなる

野手 ◉全特殊能力修得を目指せ!

野手の場合も基本的にはイベントで修得していくが、「キャッチャー◎」や「盗塁○」などのように、経験点を使わなければ修得できない特殊能力も多い。でも、野手育成では経験点が多く得られやすいので、全パラメータMAXでしかも全特殊能力修得も可能となっている。そのためにはイベントで修得できるものを早まって経験点で修得しないようにすることが大切。結局、計画的な育成が必要なのは、野手にも投手にも言えることなのだ。

アベレージヒッター		ライナー性の打球が飛びやすくなり、ヒットが出やすい
パワーヒッター		高い弾道の打球が飛びやすくなり、ホームランが出やすい
広角打法		強い打球の流し打ちが可能になる
流し打ち		ギリギリまで引きつけて打っても、ファールになりにくい
対左投手	×	相手が左投手のとき、パワー+10、ミートカーソル+1 相手が左投手のとき、パワー−10、ミートカーソル−1
チャンス	×	得点圏にランナーがいるとき、パワー+10、ミートカーソル+1 得点圏にランナーがいるとき、パワー−10、ミートカーソル−1
逆境		7回以降に負けているとき、パワー+10、ミートカーソル+1
サヨナラ男		9回以降で、もしホームランが出れば同点か逆転かリードを奪えるとき、パワー+10、ミートカーソル+1
内野安打		打った直後のスタートダッシュが速い
ヘッドスライディング		きわどいタイミングのとき、1塁へヘッドスライディングする
体当たり		本塁でのクロスプレーのとき、キャッチャーに体当たりする
盗塁		スタートダッシュの加速が良く、スライディングも速い
返球	○	外野手が内野に返球するとき、送球がそれない
キャッチャー		投手のスタミナが減りにくくなり、制球力が増し、ピヨリにくくなる キャッチャー○よりもさらに効果が大きい

投手野手共通 ◉「センス○」を早めにゲット!

ここで紹介しているもののうち、アレンジモード登録後でも有効なのは「バント○(×)」。あとはサクセスモードのみ効果があるが、なかでも「センス○」を早めに修得しておくと選手作りが楽になるぞ。この能力は、趣味(コスプレ、骨董品、料理など)でも修得できるので、キャラメイク時の趣味選択では「センス○」が修得できるものを選んでいこう。ただし、趣味コマンドで失敗すると「センス×」を取ってしまうこともあるので要注意。

センス	 ×	特殊能力を入手するのに必要な経験ポイントが1割引きになる 特殊能力を入手するのに必要な経験ポイントが1割増しになる
バント	 ×	バントの打球が転がりやすい バントの打球がフライになりやすい
ケガしやすい		練習での故障率が高くなる
ケガしにくい		練習での故障率が低くなる

入手イベントを一部公開!

彼女に別れを告げる

投手 リリース○ 野手 サヨナラ男

入団するときに彼女がいる場合に発生する。彼女の「いつか迎えに来てね」に「いいえ」と答え、次の「後ろを振り返りますか?」にも再び「いいえ」と答えれば、修得できる。

彼女にふられる

投手 ピンチ○ 野手 逆境○

1〜3年目の2月〜11月に発生。彼女が電話に出て「もう電話してこないで!」と言われてふられると、投手は「ピンチ○」、野手は「逆境○」を修得し、さらに「恋の病」が治る。

夜中の素振り

投手 ——— 野手 広角打法

1〜3年目の2月〜11月に発生する。夜遅くにチームメイトから素振りに誘われ同伴すると、1/8の確率で「広角打法」を修得する。断ると、チームメイトの評価が下がる。

夜中のランニング

投手 重い球 野手 ———

1〜3年目の2月〜11月に発生。夜中にチームメイトからランニングに誘われ「はい」と答えると、1/8の確率で「重い球」を修得する。断ればチームメイトの評価が下がる。

佐賀さんの引退

投手 ——— 野手 サヨナラ男

3年目の2月〜11月に発生。コーチ評価160未満、チームメイト評価144以上で、以前に佐賀さんのバットの話を聞いていると発生する。大切なバットがもらえ、「サヨナラ男」を修得する。

菅野さんの引退

投手 リリース○、抑え○ 野手 ———

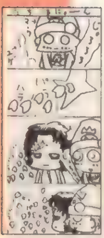
3年目の2月〜11月に発生。コーチ評価160未満、チームメイト評価144以上で、以前に菅野さんのグラブの話を聞いていると発生する。大切なグラブがもらえ、「リリース○」「抑え○」を修得。

彼女と……?

投手 ——— 野手 体当たり

おそらく多くの人が知りたがっているであろう「体当たり」入手法。これは彼女に電話をかけた際に、彼女にハッパをかけられると入手できるらしい。確率はかなり低いのかも……。





まんが/茨城県 陸奥守RaNo!!さん

実践編

最強選手作成法

最強レベルの選手はこうして作れる!

電撃PlayStation D(D 4～D 5)で開催したDリーグ(オリジナルチームによる最強決定戦)。その参加者たちが作ったチームを見てみると、野手に関しては パラメータMAXで、一部の特殊能力を除いてほぼすべてを所持という選手が多く、最強レベルが当たり前というところまで達していた。では、どうすればそんな選手を作ることができるのか？　ここでは、その一例を紹介していく。



◀コツさえつかめば、パラメータMAXは可能。根気もちょっといるかな。

基本テク1◉すべてはここから! キャラメイクを重要視せよ!!

初期能力値は、キャラメイク時に設定した特定の項目(主に出身)によるボーナスポイントと、入団時のドラフト順位によるボーナスポイントの合計値にランダム要素を加えて決定される。一応ベストと言えるのは、社会人出身でドラフト1位ということになるが、ランダム要素しだいでは初期能力値が低い場合もありうる。そこで目安として、初期能力値の上位各4タイプを紹介しておこう。このなかのどれかなら、育成も楽になるはずだぞ。ちなみに投手・野手ともに右打者にすると、ミートカーソル＋1。投手はストレートに入れたポイント×2が球速に、残したポイント×5がコントロールに加算される。

オススメ初期パラメータ

	球速	スタミナ	コントロール	守備力	特殊能力
投手	131	80	110	9	対左打者○
	133	85	120	9	ケガしにくい
	134	90	130	9	センス×
	135	90	130	9	ピンチ○、回復○、センス○

	パワー	肩力	走力	守備力	特殊能力
野手	80	9	10	10	対左投手○
	90	10	9	10	ケガしにくい
	100	10	10	10	センス×
	100	10	10	10	チャンス○、バント○

ウラワザ　背番号を自由に決められる!!

キャラメイク時の最後の「これでいいですか?」と聞かれる画面で、L1とR1を押しながら②ボタンを押すと、背番号を0・00～99まで自由に設定できるのだ。



▲この画面で上のコマンドを入力すると……。



▼背番号がプレイヤーの思いのままに決められるのだ。

基本テク2◉コスプレパーティーで彼女と「センス○」を必ずゲット!

選手育成に欠かせない「センス○」を修得するには、趣味をコスプレに設定しておくといい。運が良ければコスプレパーティーで人気者になり、「センス○」と同時に彼女も作ることができるのだ。スタート直後の2月1週にセーブして、「センス○」と彼女をゲットするまでロードし直せば(めんどくさいけど)その後の育成がスムーズに運ぶはずだ。



▶なかなかコスプレパーティーになってくれないこともある。ランダムですから。

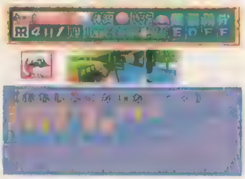
基本テク3◉試合での評価調整は必要なし! コーチ評価のみ操作しよう

1軍昇格の条件となる監督&コーチの評価は、試合で調整(故意に打たれたり、凡打したり……)するのが通例だったが、コーチ評価だけを調整した方がメリットは大きい。試合では活躍すればするほど、パラメータアップの数値が多くなるからだ(野手は経験点、投手はコントロールとスタミナに関わってくる)。では、具体的にどう昇格操作をするかというと、コーチ評価が昇格条件を満たすレベル(160以上)になったら筋力トレーニングで評価を下げ、必要以上に下げてしまったら電話をかけて評価が上がるコメントが出るまでロードし直す。つまり、昇格しないレベル(140～159ぐらい)にコーチ評価をキープしていけばいいのだ。監督評価に関しては、試合で活躍し続けていれば気に留める必要はまったくないのだ。

投手&野手の基本的な育成の流れはコレだ!!

投手◉1～2年目は昇格しない程度にパラメータを調整しよう!!

投手は能力パラメータのほかに、変化球レベルも上げなければならないので、野手以上に手間がかかり非常に難しい。そのため無駄な時間(バッドステータスやケガなど)を費やしていては、最強レベルの選手はとても作れない。野手育成にも言えることだが、こまめなセーブが鉄則なのだ。まず、1年目は変化球レベルを上げることに専念し、2年目以降は球速アップをメインにしていこう。シーズンオフには投球練習を最重視し、高得点を取ってコントロールを上げることも大切だ。また、投手の場合、ある能力を上げる代わりに他の能力がマイナスとなることが多く、能力値が相殺されやすい。デメリットのない試合での能力アップも最大限に活用していこう。



▶コントロールとスタミナは、試合で活躍してアップさせた方がいい。

野手◉試合&投球練習でパラメータを上げていこう!!

1～2年目の昇格条件には、監督&コーチ評価のほかに能力値も関係してくる(61ページの「昇格条件」参照)。そこで、昇格してしまうレベルに達しない程度に能力を上げておき、ひたすら経験点を稼いでいこう。具体的には、パワーだけをドンドン上げて、走力や守備力をレベル13で止めておく、という方法だ。また、その他の方法として、1年目は走り込みと素振りで筋力ポイントと技術ポイント、2～3年目は短距離ダッシュで敏捷ポイント、筋力トレーニングで筋力ポイントを稼いでいくのもいい。ダッシュはコーチ評価がアップし、筋トレはダウンするので、うまくトレーニングしていけばコーチ評価の調整にもなるのだ。ぜひ、挑戦してみよう!



▶もちろんシーズンオフには打撃練習で稼ぐことも大切。狙うは最低でも25点!





まんが／愛知[illegible] [illegible]@@さん

こみゅにてぃぽむ

●発売日／97年10月30日●価格／¥5,800
●メーカー／フィルインカフェ
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

かわいいポムたちの活躍を後半まで攻略!!

アクションRPGと育成SLGの面白さがミックスされた、ライトな感覚で楽しめるコミカルゲーム『こみゅにてぃぽむ』。このゲームは、主人公のルルとお供のポムを操作して、さまざまな冒険をクリアしていくフィールド・モードと、家や施設を建設しながら、ポムたちが暮らすコミュニティを発展させるコミュニティ・モードの2つで構成されている。それぞれ違った性質や特技を持つ個性的なポムたちの能力を、2つのモードでどこまで生かせるか？　それがゲームのポイント。この攻略記事では、ゲームを進めるうえでのキーパーソンである16匹のポムたちの特徴を踏まえて、エリア（ADV）1〜6までの流れを徹底攻略。手強いボスジャマの倒し方もバッチリ押さえて、ルルの冒険をサポートするぞ。意地悪な魔法使いシヴィルの陰謀をあばいて、キミの手でポムたちの無実を証明しよう!!

基本戦法はコレ

序盤に使えるようになる“ふぁいあん”の魔法が使い勝手が良く、近くのジャマモノには通常攻撃、離れた場所にいるジャマモノには“ふぁいあん”の魔法、というベーシックな戦い方が最後まで通用する。あとは状況に応じて、大攻撃とダッシュ攻撃も活用しよう。敵の弾をガードできる防御は、実行中でも少しずつなら動けるぞ。

通常攻撃　一発の威力は低い通常攻撃だが、連打がきくため与えるダメージの効率は悪くない。ボスジャマとの戦いでは、大攻撃を当てるよりも、杖を連打する方が結果として大きなダメージを与えられるのだ。大攻撃とダッシュ攻撃は、遠くから弾を飛ばしてくるジャマモノに有効。ダッシュか防御か、接近するときのアクションに応じて使い分けよう。

魔法　魔法書の装備を変更すると、魔力ゲージは空になる。別の魔法書を装備したら、必ず魔力ゲージを溜める習慣をつけよう。攻撃魔法でもっとも活用度が高いのは“ふぁいあん”だ。“ふろすとん”は射程が短く、“ばぼ〜ん”は発射の瞬間にスキがあるため、あまり実用的とは言えない。ちなみに“ひ〜らら”はボスジャマ戦で便利だぞ。

ポム　お供のポムたちは、解散すると近くにいるジャマモノを勝手に攻撃してくれる。ルルの杖と魔法で倒せないジャマモノが現れたら、ポムたちの出番だ。ただ注意してほしいのは、ポムがジャマモノを倒すとカルマが上昇してしまうこと。基本的にルルが倒せないジャマモノは無視して、倒さないと先に進めない奴だけをポムに攻撃させよう。

仲間にできるポムを一覧表で紹介

ゲーム中に仲間にできるポムは、合計16匹。それぞれのポムには冒険中に使える特殊能力と、コミュニティでどんな仕事をこなせるかの基準になる職業が設定されている。それによって、フィールド・モードとコミュニティ・モードでの役割が決まるので、ポムたちの特技と職業はリストでしっかりチェックしておこう。また、ポムたちの中には仲間にすると、病院や教会といった新しい施設をコミュニティに開設する者もいるぞ。



パラメータ

レベルアップで全体的なパラメータがアップするルルと違って、ポムはコミュニティで仕事をするか、新しい家を建てるか、薬を与えることでパラメータが上がる。パラメータが高いポムほど、冒険に連れ出したときにジャマモノとの戦いで頼りになるぞ。カルマが蓄積されたポムは、勉強をさせて減らすようにしよう。

ポム活用法

コミュニティ・モードでのポムたちは、与えるエサさえちゃんと選んでいれば、それぞれの役割をしっかり果たしてくれるので問題はない。考えるべきなのは、どのポムを冒険に連れて行くかだろう。基本的に冒険のお供には、“ぴょんぴろろ〜ん”など行動範囲を広げる特殊能力を持つポムを中心に選ぶのがいい。



名前	職業	特殊能力	仲間になる場所	コメント
ノラノ	ノラ	なし	ふしぎのキノコ	コミュニティでは農作業や飼育の手伝いで役に立つ。冒険には不向き
トンカ	大工	ひゅるりら	モコモコの地下迷宮	ADV1のボスジャマ、ムムを倒すと仲間に。コミュニティ発展のかなめ
ムーモ	羊飼い	ほ〜ぽぽ	すばらしいあな	コミュニティで羊の飼育ができるようしてくれるポム。冒険でも役に立つ
ミーモ	農夫	ほ〜ぽぽ	ふしぎ塔の牢獄	野菜を栽培する農夫としての存在価値は大きい。せっせと働いてもらおう
クリリ	ナース	ぷくぷくぽん	じゃばぶう湖のほらあな	医者のゴリリとコンビで病院を建てるポム。ポムたちの心のオアシス？
ゴリリ	医者	ぷくぷくぽん	ジャバスキー	ジャバスキーにいるミーハーの女性に「金カバのサイン」を渡すと仲間に
ゴーダ	戦士	ごっちんこ	じゃばぶう湖クールはうす	戦士だけあって、パラメータはかなり優秀。冒険のお供に欠かせない1匹
ブチラ	レッド	すいすいみ〜ん	ひみつの地下墓地	“すいすいみ〜ん”を使えば桟橋から川や湖に入れる。行動範囲が広がるぞ
スルリ	忍	ぴょんぴろろ〜ん	ドロロ墓地のオバケ屋敷	特技の効果と戦闘能力の両面において終盤の冒険まで必要不可欠なポム
バーダ	冒険家	ごっちんこ	ぶるる遺跡の博物館	パラメータが高いので、冒険に連れ出せば役には立つ。さすがは冒険家
パシャル	神父	ばりあん	てれぽぽの泉（右端）	追いつめてミニゲームで勝つと仲間になる。コミュニティに教会を建てるぞ
ニンニ	足軽	ぴょんぴろろ〜ん	アチチの街マハラジャ邸	仲間にするには「じゃがいも」、「かぼちゃ」、「りんご」が1個ずつ必要
ミケノ	イエロー	ばりばりば〜ん	ジリリ砂漠のほらあな	特技の“ばりばりば〜ん”は強力。パラメータも優秀な、最強の戦闘用ポム
ガンガ	建築家	ひゅるりら	ジリリ砂漠のポコペン塔	出会う頃にはすでに、コミュニティは十分に発展しているはず。留守番役
マトラ	ブルー	とぷとぷぴょ〜ん	ガラゴロの時計台	ブチラ、ミケノ、マトラの3人を冒険に連れ出すと、戦闘ではまず負けない
パシャラ	シスター	ばりあん	ガラゴロの時計台	パシャラとマトラは、図書館で謎の本を読むと始まるADV?で仲間になる

まんが／千葉県　彩軌彼方さん

エリアADV 1 ふしぎのキノコでポムを仲間に

モココ村を旅立ったルルが最初に行くべき場所は、西の方角にある「気になる木」のダンジョン。ここでは〝ふぁいあん〟の魔法書と、アイテムの「畑のひりょう」が手に入る。両方とも手に入れてダンジョンを出たら、道をふさぐアイスガイ（雪だるま）を〝ふぁいあん〟で溶かして先に進もう。森の奥にはボスジャマのキングすがかんが待ち受けているぞ。キングすがかんを倒した先には、小さなキノコが1つ。ここは看板に書かれているとおり、このキノコに「畑のひりょう」を使おう。すると「ふしぎのキノコ」のダンジョンが出現する。ダンジョンの構造は簡単だが、対応するレリーフを見つけていないと開かない扉や、怪しげな仕掛けがあるので、ここでダンジョン攻略の流れをつかむといい。〝ふろすとん〟の魔法書を入手し、メエメエ1匹とポムのノラノを助けたら、ボスジャマのムムと対決だ！



◀「ふしぎのキノコ」1階の石像は、この位置に動かせばＯＫ。

◉ポムを仲間にするとコミュニティを作れる

「ふしぎのキノコ」で2匹のポムを救出したあと、モココ村にいるガンダ（ルルの祖父）と話すと、ポムたちと一緒にコミュニティを作ることをすすめられる。このあと村の南にある空き地へ行くと、コミュニティ・モードに入るのだ。さっそく、2匹のポムに家を建てさせてみよう。今後はモココ村ではなく、コミュニティを冒険の拠点として使うといい。



▲建てる家の種類はポムのパラメータに影響する。よく考えて決めること。

ボスジャマ キングすがかん

森の奥でルルを待ち受けるボスジャマ。2本のツタを振り回し、ときおり種を飛ばして攻撃してくる。スイカの本体の部分が弱点なので、ツタの攻撃をかわして正面から接近して、〝ふぁいあん〟の魔法を連射しよう。キングすがかんが力を溜め始めたら、種攻撃が来る合図。いったん遠くへ離れて防御で種をはじくのが安全だ。ルルのレベルが低いうちは、無理は禁物だぞ。



◀大きい種を吐いたあとの、しばらく無防備になるときがチャンス。

ボスジャマ ムム

真上や画面外からの体当たり、メエメエの骨を投げる、巨大な火の玉を吐く、という3種類の攻撃パターンを持つ「ふしぎのキノコ」のボスジャマ。まずはそれぞれの攻撃を見切り、確実にかわすことが大事だ。どの攻撃も、直後に大きなスキができる。そこを狙って〝ふぁいあん〟の魔法や杖で攻撃しよう。アイテムの「強力よいこぐすり」を当てると大ダメージを与えられる。



▶攻撃のあとにできるスキをついて攻撃。倒せば正体がわかる。

エリアADV 2 ふしぎ塔で魔女と対決

ＡＤＶ２の舞台は、コミュニティの西側の出口を出て道なりに進むと行けるホカホカ山。縦に長く伸びる山のフィールドには、メエメエが2匹いる。まずはそれを2匹とも捕まえてしまおう。メエメエを捕まえたら、山の中腹にある「すばらしい穴」のダンジョンに入ってメエメエを1匹と、ポムのムーモを助ける。ダンジョンを出たら、のらドワーフの里へ行き、鍛冶屋とのミニゲームに勝って杖をパワーアップしてもらおう。ついでに回復のアイテムなども調達して、山頂にある「ホカホカ山のふしぎ塔」のダンジョンへ出発だ。塔のダンジョンには、メエメエが1匹とポムのミーモが捕らわれている。また、ボスジャマのマジョカル・シスターズを倒すと〝てれぽぽ〟の魔法書が手に入るぞ。塔内に複雑な仕掛けがいくつかあるが、特に難しい仕掛けの解法を写真で解説しておいた。参考にしてほしい。



▲塔の3階にある2つの石像は、左側の石像をこの位置まで動かすと右の石像が消える。



◀地下1階ではワープする床を乗り継いでスイッチを押す。

ボスジャマ 守り神ホーロン

塔内で1番目に戦うボスジャマは、ホカホカ山の守り神ホーロン。横方向への突進と、岩を落とすだけの単調な攻撃しかしてこないが、どちらも当たるとダメージは大きい。距離を取って慎重に攻撃しよう。ある程度ダメージを与えると、強制的に戦いが終わる。



▲画面外からの体当たりに注意！　体力をかなり失う。

ボスジャマ 魔女3姉妹

妹のコロロンを拉致してホーロンを脅迫し、ルルを襲わせた黒幕。それが塔内で2番目に戦うボスジャマのマジョカル・シスターズだ。3人姉妹の彼女たちは、それぞれが得意な魔法を使って1人ずつ襲ってくる。ルルの魔法は通用しないので、こちらは杖で勝負しよう。1番手のマジョンナは、炎の魔法を発射している間だけ動きが止まる。そのチャンスを逃さず、接近して通常攻撃でダメージを与える戦い方が有効だ。2番手に出てくるマジョリティとの戦いでは、光の玉が来たらひたすら逃げ回り、雷の魔法を使った直後のスキを突いて杖を連打しよう。3番手のマジョレーヌが放つドクロに当たると、ルルをまともに操作できなくなる。2パターンある魔法攻撃にも注意だ。

1 マジョンナ



◀このポジションを確保できれば叩き放題。それぞれ〜

2 マジョリティ



◀しつこくルルを追ってくる光の玉。回り込むように逃げよう

3 マジョレーヌ



◀氷の魔法をかいくぐり、素早く接近して攻撃するのだ！

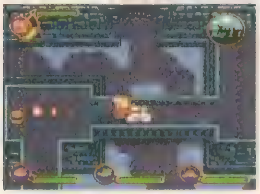




まんが／宮城県　月風くちりあさん

エリア ADV 3 ジャバスキーの都で王子を救出

まずはモココ村にいるガンダと話し、コミュニティの東側の門を開けてもらおう。そこから道なりに進めば、ジャバスキーの都へ行ける。途中で大橋番長にアイテムを要求されるが、彼には〝ふろすとん〟をお見舞いするのだ。都に着いたら城へ行き、王様とじいやに王子が行方不明になった話を聞く。そのあと、ロビー、キッチン、メイド部屋にいるメイドから話を聞いて、再び王様と話そう。これで城の地下を通って「じゃばぶう湖のクールはうす」へ行ける。このダンジョンにはポムのゴータが捕らわれているほか、〝ばぼ〜ん〟の魔法書があるぞ。2匹目のボスジャマ、オクタピアを倒して、ピエール王子を救出すれば事件は解決だ。王子を助けて都を出たら、今度は「じゃばぶう湖のほらあな」へ向かおう。ここにいる行商人のトネリコにアイテムの「なつのふうぶつし」を渡すと、コミュニティにトレード屋が建つ。メェメェも1匹いるので捕まえること。



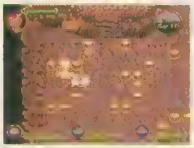
◀魔法を使ってスイッチを入れるテクニックが重要。



▲この直後、柱が引っ込んだ瞬間に飛び降りよう。

◉ゴータを仲間にしたらフィールドへ出よう

「じゃばぶう湖のクールはうす」で救出できるゴータをお供に加えると、これまでクイに邪魔されて通れなかったエリアに踏み込める。フィールドやダンジョンをしらみつぶしに調べ直し、宝箱を回収しよう。



◀これまでクリアしてきたダンジョンも、もう一度チェック。

ボスジャマ くらげるげ

「じゃばぶう湖のクールはうす」で、1番目に戦うクラゲのボスジャマ。大量の泡を吐いて攻撃し、ときどきルルを飲み込んで徐々に体力を奪ってくる。こいつには外からの攻撃がまったく効かないため、倒すには体内から攻撃する必要がある。とりあえず口から吐く泡を防御してやりすごし、大きく息を吸い込んでルルが体内に飲み込まれたら、杖の連打で一気にカタをつけよう。



◀飲み込まれたら杖を連打！ 残り体力に気をつけること。

ボスジャマ オクタピア

2番目に戦うボスジャマで、ピエール王子をさらった犯人。素早く繰り出す長い足と、キセルをふかした直後に吐いてくる毒の煙を使った攻撃が特徴だ。足を伸ばす攻撃は、画面の中央にいればかわしやすい。毒の煙に気をつけながら、正面から〝ふぁいあん〟をビシビシ撃ち込もう。煙が直撃して毒を受けても、残り体力に余裕があれば、急いで回復する必要はないぞ。



▶オクタピアの正面の位置をキープして、魔法で攻撃。

エリア ADV 4 ドロロ墓地のオバケ屋敷へGO!

例によって、モココ村にいるガンダと話し、コミュニティの南側の門を開けてもらおう。門を出て南東に進むと、クルエラの都にたどり着く。クルエラ城では女王に「かぼちゃ」と「いちご」を渡すと、魔法の杖をさらにパワーアップしてもらえるのだ。都の南側の門から外へ出て東に進み、墓場に着いたら太陽の形の墓石を動かそう。すると「ひみつの地下墓地」のダンジョンに入れるようになる。ここでアイテムの「ちょっきりばさみ」を手に入れれば、「ドロロ墓地のオバケ屋敷」の封印を解いて中に入れるのだ。オバケ屋敷には、1度入ると中にいるジャマモノをすべて倒さないと、出られないタイプの部屋が多い。回復アイテムは持てるだけ用意しておいた方がいいぞ。ここにはメェメェが1匹とポムのスルリが捕らわれている。また、子供部屋には〝すけすけ〟の魔法書が隠されているのだ。魔法書の取り方は、写真を参照のこと。



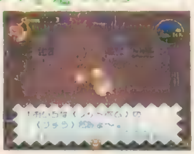
◀この胸像を叩いて左を向かせるのがポイント



▲子供部屋では、この位置で〝ぷくぷくぽん〟を使う。

◉スルリの特殊能力でプチラを見つけろ

オバケ屋敷でスルリを助けたら、コミュニティでお供に加えてもう1度「ひみつの地下墓地」へ行こう。地下墓地の中にある〝ぴょんぴろろ〜ん〟を使わないと進めないポイントの先では、変異ポムのプチラが仲間になる。



◀プチラを仲間にすれば、行動範囲がさらに広がる。

ボスジャマ トンガ・ティム&ポーラ

「ドロロ墓地のオバケ屋敷」で、1番目に戦うボスジャマ。3つの顔に分離して、体当たりがメインの変則的な三身一体攻撃を仕掛けてくる、かなりやっかいな相手だ。狙い目はしばらく攻撃を繰り返したあと、合体して1つに戻るとき。合体している間は無防備なので、〝ふぁいあん〟の連射でダメージを与えよう。長びくとツライ戦いになる。速攻で決着をつけるようにしよう。



▶3つの顔のトリッキーな同時攻撃に惑わされるな。

ボスジャマ しにんさん

2番目に戦うボスジャマは、オバケ屋敷にふさわしい巨大なゾンビ、しにんさんだ。まず最初にジャマモノのゾンビビを大勢けしかけてくるので、離れた位置から〝ふぁいあん〟の魔法ですべて焼き払おう。しにんさんが動き出したとき、正面に立っているとパンチで殴られる。素早く左か右に回り込んで、同じように〝ふぁいあん〟でダメージを与えるのが安全な戦い方だ。



◀正面に立つと腕に攻撃される。左右から攻めるのが安全。





まんが／大阪府 辻あゆみさん

エリア ADV 5 ぷるる遺跡の博物館

ＡＤＶ４をクリアしたら、クルエラ城にいる女王と話そう。すると、これまで遺跡番長がふさいでいた道が通れるようになる。その先にはダンジョンが２つあるぞ。そのうち「ぷるる遺跡のガレキ」の方は、特殊能力の〝ぴょんぴろろ～ん〟を使わないと進めないポイントがたくさんあるので、スルリをお供に連れて行こう。ただ、ここはアイテムが落ちているだけのダンジョン。無理をしてまで行く必要はない。そして、もう１つのダンジョン「ぷるる遺跡の博物館」には、メェメェが１匹とポムのバーダが捕らわれている。また宝箱からは〝ひ～らら〟の魔法書も手に入るのだ。博物館内は、これまで以上に手の込んだ仕掛けがたくさん用意されているぞ。ダッシュとジャンプのテクニックを駆使して、慎重にクリアしていこう。特に空中を移動する床は、ジャンプするタイミングがとても難しい。



◀タイミングをつかみ、落ち着いてジャンプしないと落ちる。

◉博物館をクリアしたら、てればぽの泉へ

博物館をクリア後、クルエラ城にいる王女に会うと「いずみのかぎ」がもらえる。これはコミュニティの南西にある、てればぽの泉に入るためのものだ。泉では貴重なアイテムが見つかるほか、ポムのパシャルもいるので必ず足を運んで仲間に加えよう。お供にはプチラ、スルリ、ゴリリ（もしくはクリリ）を連れて行くといい。



▲４つの泉からいろんな場所へワープできる。残らず調べるのだ。

エリア ADV 6 ジリリ砂漠のポコペン塔

コミュニティの東側の門を出て北に向かうと、砂漠番長がいる。その先に広がるジリリ砂漠が、ＡＤＶ６の舞台だ。冒険に連れて行くポムは、ミーモ（ムーモ）、プチラ、スルリの３匹を選ぼう。まずは砂漠の北西部でメェメェを１匹助けて、アチチの町へ行く。アチチの町にいる王様に「じゃがいも」、「りんご」、「かぼちゃ」の３つを渡すと、ポムのニンニを仲間にできるぞ。町を出たら「ジリリ砂漠のほらあな」で変異ポムのミケノを助けて、石碑がある場所から「ポコペン塔」に入るのだ。ポコペン塔は、石碑がある場所で召喚アイテム（「強力かえんびん」など）を使うと出現する。塔内の仕掛けはこれまでになく高度なものばかりだが、ルルの魔法とポムたちの特殊能力（連れていくポムは、ムーモかミーモにしよう）を活用すれば必ずクリアできるので、あきらめずにチャレンジしよう！



◀２階でこの配置に石像を置くと、３階を通り抜けられる。

◉塔の仕掛けをクリアするために……

塔内の仕掛けをクリアするポイントは３つ。１つ目が、空中に浮いている水滴は杖と魔法で押すことができ、〝ふろすとん〟の魔法を当てると凍ること。２つ目が、ほとんどのスイッチは〝ぽ～ぽぽ〟の特殊能力でも切り換えられること。そして最後がルルの魔法と〝ぽ～ぽぽ〟はバリアを突き抜けることだ。この３つを頭に入れて仕掛けをクリアしよう。



▲ベルトコンベヤーに乗せたポムに火を吹かせて、スイッチを入れる仕掛けもある。

まんが／千葉県　相楽もとかさん

ボスジャマ　フラワッち

「ぷるる遺跡の博物館」で１番目に戦うボスジャマ。地面を流れる電撃で３パターンの攻撃を繰り出したあと、８方向に胞子を飛ばして攻撃してくる。ルルの攻撃が効かないこのボスジャマに対しては、飛ばした胞子を大攻撃で打ち返してダメージを与えるしかないぞ。左右、上下、時計回りの順に地面を流れる電撃をジャンプでかわし、飛んできた胞子が落ちる前に打ち返そう。



◀胞子を打ち返すタイミングが難しい。感覚で覚えよう。

ボスジャマ　ホネホネ・ロッカー

２番目のボスジャマ、ホネホネ・ロッカーは、最初のうちは爆弾を落とす攻撃しかしてこない。爆弾に〝ふぁいあん〟で火をつけて、ある程度のダメージを与えてやると本性を現すぞ。本気の攻撃が始まったら、ホネホネ・ロッカーが着地した瞬間を狙って〝ふぁいあん〟を連射だ。アイテムの「ねじゅみはなび」を持っていれば、それ一発でかなり大きなダメージを与えられる。



▶近づきすぎると振り回す剣のえじき。距離を取って攻撃だ。

ボスジャマ　すなめめず

「ポコペン塔」で１番目に戦うボスジャマ。長い体でルルをしつこく追い回し、体当たりで攻撃してくる。地面に潜っている間は無敵なので、大攻撃を出すと降ってくる金ダライをタイミング良く頭にヒットさせて、地上に引きずり出そう。すなめめずが地上に出てきたら、ダッシュで逃げながら〝ふぁいあん〟を連射するのだ。画面端に追い込まれないよう、注意して動くこと。



◀金ダライを落とすタイミングが肝心。うまく頭に当てるのだ。

ボスジャマ　シヴィル

「ポコペン塔」の７階まで着ければ、事件の黒幕であるボスジャマ、シヴィルといよいよ対決だ。もし、そこまで召喚アイテムの「あかいすなどけい」と「強力かえんびん」を使わずに残していたら、シヴィルが魔法を唱える瞬間を狙って使おう。それだけでかなりのダメージを与えられる。なければ、シヴィルの攻撃が止まったスキを突いて地道に魔法で攻撃するしかない。



▶シヴィルが体当たりにきたら〝ふぁいあん〟で迎撃しよう。





タクティクス オウガ

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1997 by Artdink.©QUEST

『タクティクス オウガ』のウラワザ的楽しみ方マニュアル

壮大なシナリオと、奥の深い戦闘が楽しい『タクティクス オウガ』。今回は、そんな『タクティクス』がより一層おもしろくなる、隠し要素を中心に紹介していくぞ。また冒頭部分では、このゲームの中心となる戦闘についての簡単なレクチャーもしているので、初心者もお見逃しなく！

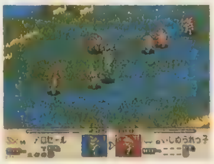

▲戦闘に役立つポイントを一挙に紹介しているぞ。

まずは戦闘に勝つために

戦略性の高いこのゲームの戦闘では、漠然と戦っているだけでは、すぐに全滅してしまうことも少なくない。ここでは、初心者がそれを回避するために覚えておきたい2つのポイントを解説しよう。また、地道なレベルアップも当然必要なのだが、その点については右の囲みを見てほしい。

◉レベルの均一化を図ろう

レベルの均一化とは、部隊内のユニットのレベルを均一にすること。この『タクティクス』は、1レベルの差が戦闘に大きく影響するゲームである。しかも、「敵部隊のレベルは、自軍で一番レベルの高いユニットに合わせて設定される」ため、部隊内のレベルにバラつきがあると、「使えないユニット」が出てきてしまうのだ。


◀1人だけ成長させることなく、まんべんなくユニットを育てよう。

◉リーダーの強さは一定だぞ


▲リーダーを倒せば、シナリオクリアというケースも多い。

敵部隊の多くには、部隊を統率するリーダーが存在する。実は、このリーダーたちのレベルだけは固定されており、上記のように変化することはないのだ。戦闘に突入したら、まず敵リーダーのレベルを見て、安全に戦えるかを確認するのも、負け戦をしないためのテクニックだ。

トレーニング虎の巻

1■効率の良いレベルアップ法

まずは、部隊内にほかのユニットよりも2（以上）レベルの高いユニット（以下A）を育てよう。次にトレーニングで、成長させたいユニット（以下B）を使いAを倒す。すると100の経験値（2レベル差の場合）が入りレベルアップ。その後は、Bでほかのユニットを倒して20以上の経験値を稼ぎ、再びトレーニングへ。そこで、もう1度Aを倒せば、80（1レベル差の場合）入るので、もう1レベルアップ。これを繰り返せば、平均的にレベルアップできるぞ。


▲攻撃するときは、反撃されないように投射武器で。

2■面倒なときは同士討ちもOK!?


▲移動の手間がない分、手軽にレベルアップできる。

トレーニングでは、自部隊をレッドとブルーに分けて戦うことになるが、実はわざわざ別チームを攻撃する必要などはまったくない。実は、同チーム内で同士討ちをしても、経験値は通常通り入るのだ。わざわざ相手のところまで移動するのが面倒くさいときなどは、試してみよう。上の簡単レベルアップ法と合わせると、さらに効果的だぞ。

番外編■ほかには、こんなのもあります

さらに面倒くさがりな人にオススメなのが、この方法。回復魔法を使うことのできるユニットを2体用意して、操作をCOMに任せてトレーニングで戦わせよう。すると、勝手に攻撃と回復をくり返し、自動的にレベルアップしてくれるのだ。多少時間はかかるが、とにかく楽ちん。ただし、2体のレベル差には注意が必要だ。


▲2体のレベル差は、多くても10レベルに止めよう。

え!? レベル50のキャラをさらに強くする!?

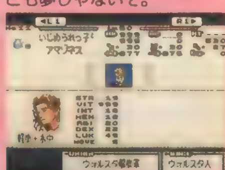
このゲームにおける、各ユニットの最大レベルは50。そこまで成長してしまったユニットが、各パラメータをそれ以上伸ばそうと思ったら、アイテムなどに頼るしか方法はなくなってしまう。ところが、下で紹介している手順を踏めば、レベル50に達して成長の止まってしまったキャラでも、再び成長させることができるようになるのだ。かなりの努力は必要だが、この方法ならすべてのパラメータを999にする（LUKの上限は99）ことも夢じゃないぞ。

①成長させたいユニットを、戦闘中にわざと死亡させる。

②その戦闘が終了する前に、暗黒魔法・ネクロマンシーでスケルトンに転生させる。

③そのスケルトンを竜言語魔法・リーンカーネイトで、ソルジャーかアマゾネスに転生。

④するとパラメータはそのままの、レベル1のユニットが完成。あとは再び育て直す。



転生に関しての注意点

翼のある特殊なNPCユニット（カノープスなど）に対して、ここで紹介している転生を行うと、ただのソルジャー（アマゾネス）になってしまい、以前の状態には戻ることができなくなる。転生させるときには、細心の注意を払うようにしよう。また、この特性を逆に利用して、普通では不可能な「竜言語魔法・スナップドラゴンを、翼ありNPCに対してかけること」も可能になる。彼ら、特殊NPCを竜にする大きなメリットはないのだが、実力はあるのに使わなくなったユニットの整理などにはいいかもしれない。





まんが／富山県 いわきゆーしさん

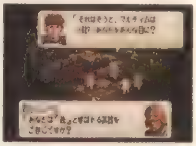
これだけは押さえておきたい3大㊙ポイント

その1◉隠しクラスを発見

このゲームには50近いクラスが存在するが、その中でも特殊な方法を使わなければ転職することのできないクラスに注目。ここでは、そんな3つのクラスについて、その転職の方法を説明しよう。

ガンナー

ガンナーに転職するには条件が2つある。まず、①4章の「グリムスピーの町」でレンドル(NPC)を救出していること。②対象のキャラが、STR:120、AGI:164、DEX:150以上であることだ。また、ガンナーの武器である"銃"は「ニムラハバの森」でガンプを弱らせて(残りHPは20以下にする)降参させ、仲間にすると手に入る。



▲この戦闘でレンドルを殺してしまったらダメ。



◀ガンプの手下の、2匹のグリフォンも殺さないように!

リッチ

転職条件：死者の指輪を装備したユニット（聖職者は不可）が殺される。

魔法使い系ユニットの最上位クラス。ほとんどの種類の魔法を使うことができる、非常に強力なクラスだ。



◀イメージ的には好ましくないが、味方としては頼もしい。

エンジェルナイト

転職条件：LUK56以上の女性キャラが戦闘で死亡すれば転職できる。

神聖魔法と、成長すれば天使言語による特殊な魔法も使用可能だ。移動タイプが、飛行なのも使い勝手が良い。



◀アンデットに対しては、非常に強力なユニットになる。

その2◉デネブを仲間にしよう

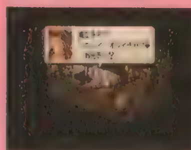
「オウガ」シリーズを通して登場している、お茶目な魔女・デネブ。この「タクティクス」でも、いろいろな町で道具屋を経営していたが……。実はこのデネブを仲間にすることができるのだ。その方法はいたって簡単で、デネブの店で255個以上買い物をするだけ。すると、店のメニューに「仲間に加える」が現れるぞ。なお、右の表は、デネブの店が、いつ、どの町に出現するかをまとめたものなので、これを参考にデネブに会いに行ってほしい。

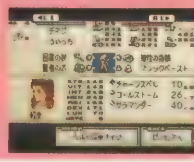
デネブの店出現リスト

日付	マップの名前
1～2日	港町コリアテ
3～4日	アルモリカ城
5～6日	クリザローの町
7～8日	バルマムッサの町
9～10日	港町アシュトン
11～12日	コリタニ城
13～14日	ブリガンテス城
15～16日	古都ライム
17～18日	フィダック城
19～20日	ウェアラムの町
21～22日	王都ハイム
23～24日	グリムスピーの町
25日	バーニシア城

そして…スーパーデネブ登場

上記の方法で、デネブは仲間にできる。が、それならアイテム255個分の活躍をするかというと、その実力は今ひとつなのも事実……。というのも、先述のデネブは世を忍ぶ仮の姿。ここで紹介する方法で仲間になるデネブこそ、真の姿「スーパーデネブ」なのだ。それでは肝心のその方法を紹介しよう。①「死者の宮殿」にある10個の「ガラスのカボチャ」すべてを入手。②それをデネブの店で売却する。③「カボチャ」1個につき、「パンプキンヘッド」を1体雇えるようになるので雇おう。④すべて(10体)のパンプキンヘッドを雇ったら、あとは通常と同じ手順で、アイテムを 255個買えばOKだ。





▲ムードメーカーでもあるデネブはぜひ仲間にしたい。
▶補助魔法を使うウィッチとして、戦闘では活躍するぞ。

その3◉隠された迷宮「死者の宮殿」で新たな技をGET

4章の「フィダック城」でカチュアの居場所が判明するイベント後に、「エクシター島の大爆発」のウォーレンレポートを見ることで、「死者の迷宮」に入れるようになる。この広大な迷宮では、必殺技や竜言語魔法といった特別の技能を修得することができるのだ。それらを習得できるフロア階数は、右の表のようになっているぞ。なお、必殺技のうち「神鳴明王剣」以外は、戦闘終了後に一定の確率で入手できるので、何回も試してみよう。



◀ここでは、ほかにも貴重なアイテムが手に入るが、その分、敵も強力だ。注意しよう。

竜言語魔法一覧

●どの魔法も絶大な効果を持つものばかり、戦闘では心強い味方になってくれるハズだ。

名前	効果	MP
アニヒレーション	敵全体に大ダメージを与える炎の雨を降らせる	80
スナップドラゴン	唱えた者の体を剣へと変化させる。術者の能力が威力に比例する	0
テンペスト	敵全体に大ダメージを与える稲妻の攻撃	80
ドミニオン	一定時間WTのカウントを停止させ、時間を止める	80
ホワイトミュート	敵全体に大ダメージを与える冷気の攻撃	80
マーティライズ	唱えた者の命と引き換えに、死者を蘇らせる	70
メテオストライク	空からいん石を降らせて、大ダメージを与える	80
リーンカーネイト	アンデッド化したキャラをソルジャー(アマゾネス)に転生させる	70

必殺技一覧

●対応した武器でしか使用できないが、まさに"必殺"といった威力を持っているぞ。

名前	出現フロア	その特徴と対応する武器
神鳴明王剣	B6	ダメージがDEXに比例。剣
鬼哭血散斬	B1～B24	HPと引き換えに大ダメージ。斧、爪、ハンマー、ヤリ
覇王獄炎剣		ダメージがMENに比例。斧、爪、ハンマー、ヤリ
天聖雷妙波	B25～B49	ダメージがMENに比例。斧、爪、ハンマー、ヤリ
怒号魔破拳		ダメージがSTRに比例。弓
竜牙烈風斬	B50～B74	ダメージがDEXに比例。剣
月花幽霊斬		相手を必ず石化。斧、爪、ハンマー、ヤリ
風烈天破斬	B75～B99	相手をノックバックさせる。斧、爪、ハンマー、ヤリ
波動次元剣		相手を異次元へ送る。斧、爪、ハンマー、ヤリ
双魔邪王剣		相手に自分と同じだけのダメージ。剣





まんが／愛知県 ブキ・マニヤさん

装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

●発売日／97年10月30日 ●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／A・TカスタマイズACT
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、2P対戦可、TC、AJ

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 協力:伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

序盤はこれで行け! マッチメーカー別初期A・T選択ガイド

バトリングワールドの開始時には、プレイヤーはA・Tを持っていない。では、どうやってA・Tを入手するのか？　まずは酒場でマッチメーカーと契約し、事務所に行って質問に答えれば、彼(彼女)が最初に乗るA・Tを調達してきてくれるのだ。質問は下の表の中からランダムに5問出題され、Yes、No形式で答えるようになっており、1つ答えるごとに答に対応したA・Tにチェックが入る。そして、一番チェック数の多かったA・Tが乗機となるのだ。なお、この問答は何度もやり直すことができるので、乗りたいA・Tが出るまでやり直そう。どのA・Tがいいのかわからない、という人は、左下にオススメA・Tを解説してあるので、参考にしてほしい。



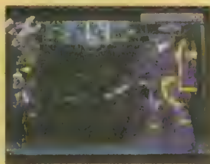
◀何度もやり直せるので、好きなA・Tを持ってきてくれるまでしつこくやり直そう。

A・T番号対応表

A・T	番号
スコープドッグ	1
スタンディングトータス	2
ダイビングビートル	3
ファッティー	4
ツヴァーク	5
ストライクドッグ	6
ベルゼルガWP	7
オクトバ	8

オススメ度No.1[ベルゼルガWP]

重量級なのでスピードはイマイチだが、その分HPが高く、何よりも最強武器パイルバンカーを最初から装備しているのが長所。最初のボウの街なら、無改造でもなんとかなるポテンシャルの高さが魅力だ。改造の幅も比較的広いので、迷ったらこれを選ぶといいぞ。



▲装甲を強化してHPを増加させるか、軽量化して機動性をアップさせるかはお好みで。

使いこなせばNo.1?[ツヴァーク]

ゲーム中、唯一の軽量級A・T。スピードを除けばHP、武装、ともに貧弱で、改造用パーツの種類も少ないので初心者にはオススメできない。しかし、長所の機動力を生かす改造をすれば、ほとんどの攻撃をかわせるぞ。A・Tの操縦を極めたという強者向けだ。



▲HPの強化もそれなりにできるが、やはりツボはスピード。長所を伸ばす改造をせよ！

ヨルグ・コーリン

質問項目	YES	NO
「バランス性に富んだ機体の方がいいじゃろ？」	1	3
「やはりホヴァリングじゃろ？」	8	2
「おまえさんは攻撃力が高い機体が欲しいか？」	7	5
「装甲はカタイ方がいいのか？」	3	4
「クロア星のA・Tデザインは最高じゃ!」	8	6
「男なら改造に命をかけるべきじゃ!!」	1	5
「特別な装備は必要かな？」	5	8
「接近戦は得意なのか？」	6	4
「やはり、リアルバトルかのぅ？」	2	6
「"特殊な機体"が欲しいかのぅ？」	7	1
「A・Tは大きさより、パイロットの腕じゃ!」	5	2
「A・Tは重さより動きやすい方がいいのじゃ!」	1	3
「ギルガメスに生まれギルガメスに死ぬ」	1	4
「戦場に娘っ子は必要ない」	8	3
「出力は中くらいがいいじゃろ？」	1	7
「攻撃防御のバランスのいい機体が一番じゃ」	7	3
「A・Tのカラーは緑かのぅ？」	2	4
「戦いの中で死んでも本望かのぅ？」	6	8
「自分なりのドラマを作りたいかのぅ？」	7	4
「おまえさんは、外見にこだわるかのぅ？」	2	5

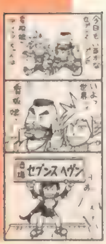
ファーム・ブロウ

質問項目	YES	NO
「男はよォ、バランスよりも力だぜィ!」	7	1
「アンタ、機動性の高い機体はすきかァ？」	6	4
「やっぱ、男なら攻撃力重視だろォ？」	2	5
「カタイ男がもてると思わねェか？」	3	8
「へっぽこA・Tは好きかァい？」	8	2
「アンタ、工場に長居したいと思うかァ？」	1	5
「特別な装備……欲しいかァ？ へへッ」	4	7
「肉弾戦だろォ？ 男ならよォ!」	3	4
「マシンガンであの世へ送ってやろうぜェ!」	7	6
「オレの秘蔵品、やろうかァ？」	2	5
「普通サイズの人間ならミッド級で充分だろ？」	1	7
「やっぱよォ、重量級だろ？ 重量級ゥ!」	3	8
「男はよォ、秘密を抱えて生きてるもんだよなァ？」	6	5
「アンタ……女……いるのか？」	8	2
「男はよォ、数値で決まるよなァ？」	3	6
「中途半端に戦うのって、好きかァ？」	4	3
「コンビネーションカラーが一番だぜェ!」	2	1
「アンタ、バトリングで死にてェか？」	6	8
「ヘッ……男には男のドラマがあるもんなのさ!」	1	4
「クエント人って知ってるかァい？」	7	5

レイヤ・イアス

質問項目	YES	NO
「バランスの取れた機体は好き？」	1	2
「動きの遅い機体は必要ないでしょ？」	5	2
「あなたは、攻撃力を重視する方？」	7	8
「装甲が厚い機体は醜いと思わない？」	5	4
「A・Tのデザインはうるさい方かしら？」	8	3
「パーツの種類は豊富な方がいいわよね？」	1	5
「特殊な装備……あなたには必要かしら？」	6	4
「あなた、男でしょ？ 接近戦は得意よね？」	7	2
「火器をぶっ放す野蛮人になりたい？」	2	6
「特別な機体……使ってみたくなぁい？」	8	7
「A・Tの大きさは中くらいがいいと思うのよ」	1	4
「重量級のA・Tはお金がかかるけどいいの？」	3	5
「バトリングの王座を目指すつもり？」	7	5
「マッチメーカーは私でいいかしら？」	6	8
「最初は使い勝手のきく機体がいいわよね？」	1	3
「短時間で敵を倒すことに魅力を感じる？」	2	4
「A・Tのカラーは青がいいと思うけど？」	6	1
「最強の男を目指してみないかしら？」	7	4
「過去のあるA・Tに乗ってみたくはない？」	8	3
「あなたは外見にこだわる方？」	5	2





まんが／大阪府　青山至さん

拳に乗せるか、弾に込めるか？ タイプ別バトリング指南！

◉接近戦でキメる!!

パイルバンカーやアームパンチなどの接近戦用武器を使う際に注意したいのが、実際に攻撃判定が出現するまでの時間と間合い。接近戦用武器の威力は高い。しかし、使用前、後の硬直が長いので、うかつに空振りでもしようものなら、敵のマトになってしまうぞ。また、意外と使えるのがつかみ（格闘戦モード時に至近距離で◎ボタン）からの突き放し（つかみ後に△）や投げ（つかみ後に◎）。特に、突き放しのスキに強力な一撃をキメるという戦法は対人戦でも有効だ。ぜひ習得しておこう。



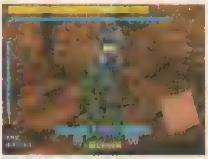
タイミングと距離を知れ！
▲特にパイルバンカーは、使うなら絶対当てるくらいの覚悟でないと、反撃を喰らったときに立ち直れないぞ。



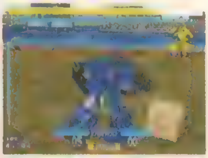
相手の格闘攻撃に注意！
▲自分の装備の長所や欠点は、ほとんどそのまま相手にも当てはまる。相手の接近戦用武器には、特に注意しておこう。

◉遠距離攻撃で叩く！

遠距離戦用の銃火器には、普通に手に持つ物から肩に装着するミサイルポッド、ボディに付属している物など実にさまざまな種類がある。だが、すべてを使いこなそうとすると武装の切り替えがややこしくなってしまう。そこで、肩やボディの武器は牽制用と割り切り、相手のローラーダッシュを誘って、そのあとの硬直時に右手のメインウェポンを撃ち込む戦法を基本にするのがいいだろう。逆に、相手の攻撃はなるべく通常移動でかわし、硬直によるスキを作らないように戦うのがポイントだ。



敵のスキを狙え！
▲ローラーダッシュ攻撃後の硬直や、地形にハマるなどのスキを見つけたら、容赦なく攻撃を叩き込もう。



硬直に気をつけろ！
▲ローラーダッシュ攻撃は便利だが、硬直時間を狙われるとイタイ。ローラーダッシュに頼らずに戦えるようにせよ。

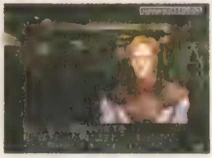
蒼の鬼神をキミの手に！ 最強A・Tゼルベリオス入手方法!!

1◉コボトでダイ・スーイと戦う！

まずコボトのボスを倒したあと、ちょくちょく街に戻ってゲスパにからまれるイベントを発生させて、彼を倒そう。その後もしばらくコボトで戦っていると、ミーマ・センクァーターと名乗るマッチメーカーから試合を申し込まれるというイベントが発生する。実はこのミーマという男、ギルガメスの軍人で新型A・Tの開発をしている人物なのだ。そんな彼の申し出を受け入れると、ダイ・スーイというA・T乗りとバトリングになる。この試合に勝てば、第1条件はOK。ここまでの戦いをクリアしているキミなら、ハッキリ言って敵ではないだろう。ちなみに、ミーマがなかなか現れないという人は、しばらくコボトでバトリングを繰り返し行おう。

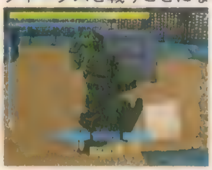
2◉ダラでライジングトータスを入手！

ダラの街のボスを倒すと、酒場でリビアという軍人から盗まれたA・Tを取り戻してほしいと依頼される。この依頼を受けて闘技場へ行くと、A・Tを盗んだハールと戦闘になるのだ。まずはここでハールのライジングトータスを倒そう。その後、リビアとの会話にOKと答えれば、ライジングトータスをもらえて第2条件はクリア。ちなみに、NOと答えるとリビアと戦うことになるが、勝てばライジングトータスは入手できてる。



3◉ケヴェックに勝って軍に入る！

アグの街の酒場では、正体を明かしたミーマから軍に入らないか、と声をかけられる。この誘いを受けると、入隊試験としてケヴェック・ヴォクトンの操るライジングトータスと戦うことになる。この戦いに勝ったあと、ケヴェックが入隊の意志確認をしてくるので、Yesと答えれば晴れて軍人の仲間入りして第3条件クリア。ここのライジングトータスは手ごわい相手なので、こちらもライジングトータスで、挑むのが無難だろう。

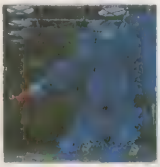


4◉ロッグ・ヴァルマンと戦う！

軍に入隊してしばらくすると、ケヴェックが行方不明になったので捜索するように、と命令される。そのあと、酒場で「闘技場に怪しい男がいた」という話を聞いて闘技場に行けば、オウラ・ニガッタと戦えるようになっているはずだ。だが、この戦いは勝っても負けてもオウラに逃げられてしまい、結果的にキミは軍を解雇させられてしまう。すると、酒場にロッグが現れてキミに「人間に失望したか」と聞いてくるので、Noを選択しよう。すると、ロッグと戦うことになるのだ。ちなみにこの戦いは、勝っても負けてもOK。そのあと、ミーマが現れてロッグに軍への復帰話を持ちかけ、彼が軍に戻れば第4条件達成！　ゼルベリオス登場まであと一歩だぞ！

5◉ミーマに30万ギルダン支払う！

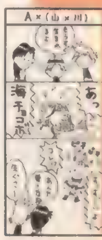
ロッグと戦ったあとで酒場でミーマに話しかけると、30万ギルダンで新型A・Tのオーナーにならないか、という話を持ちかけられる。このA・Tこそが最強A・T、ゼルベリオスなのだ。しかし、ほとんどの人は30万も持ってはいないだろう。ミーマは親切にも待っていてくれるので、バトリングで稼げば大丈夫。だが、ここで注意しなければならないのは、アグの街である程度バトリングをこなしているとラドルフ・ディスコーマが現れ、最終バトルへ行ってしまうこと。こうなると、ゼルベリオスは手に入らないので、お金はほかの街で稼ぐようにしよう。ちなみに、オススメの相手はホイールドッグを操るモルド・マネ。ファイトマネー・賞金ともに最高クラスなのに、接近戦用の武器しか持っていないという、カモにするには最高の逸材なのだ。ミーマに30万支払ったら、いよいよゼルベリオスがキミの物になる。





▲▶改造できないが、基本ポテンシャルが高いのでその必要はなし！





まんが／富山県　いわきゆーしさん

ストリートファイターコレクション

●発売日／97年10月23日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

©CAPCOM CO.,LTD.
※コマンドはキャラが右向きのときのもので、Pはパンチ、Kはキックを表しています。

『スパⅡX』『ZERO2'』それぞれの隠しキャラを紹介！

「ストリートファイター」シリーズを代表する3作品を収録したお得なソフト、『ストリートファイターコレクション』。実はソフト中の『スパⅡX』には豪鬼が、そして『ストZERO2'』にはキャミィが、それぞれ隠しキャラとして用意されているのだ！ここでは、この隠しキャラ2人の出現方法に加えて必殺技のコマンド表、さらに基本的な戦い方を紹介するぞ。どちらのキャラも基本的なポテンシャルは高いので、従来のキャラとはひと味違った爽快な戦いを楽しんでもらいたい。




▲▶「ZERO」シリーズ初登場のキャミィがとにかく魅力。

スーパーストリートファイターⅡX

あの戦慄の強さがここに甦る…拳を極めし者・豪鬼

使用方法

キャラクター選択画面でリュウにカーソルを合わせ、L1ボタンを押す。そしてL1ボタンを押しっぱなしにしたままR1ボタンを押す。これで豪鬼が選択できるようになるのだ。VSモード、対COM戦の双方で豪鬼を使って戦うことができるぞ。

	技名	コマンド
必殺技	豪波動拳	↓↘→+P
	斬空波動拳	空中で↓↘→+P
	灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
	豪昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻斬空脚	↓↙←+K
	空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+K
	阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙+P3つorK3つ同時押し

「スパⅡX」で隠しキャラとして初のデビューを果たした、拳を極めし者・豪鬼。ほかのキャラを圧倒するポテンシャルにより恐怖の対象となっていた、あの豪鬼を使って、PS版でもプレイすることができるのだ！

豪鬼は、技コマンドを見てもらえばわかるとおり、リュウに非常に良く似たキャラとなっている。ただ、1つ1つの技が非常に強力なものとなっているのだ。特に目を引くのが斬空波動拳。スキも小さく、ラッシュに牽制に役立ってくれるぞ。また、豪昇龍拳の無敵時間が長く、竜巻斬空脚にも出掛かりだけ無敵時間がある。もちろんスキも小さいので、竜巻斬空脚（弱か中）→豪昇龍拳といったほかのキャラでは絶対無理な必殺技→必殺技という連続技まで可能。さらに、基本的な攻撃力も全般的に高め。どんな戦い方もこなせる万能キャラといえるだろう。間違いなく最強キャラ。



▶とにかく強力な斬空波動拳。これだけでOK⁉

ストリートファイターZERO2'

可憐なる暗殺者キラービー・キャミィ シャドルーの刺客として『ZERO』シリーズに初登場

使用方法

アーケードモードでベガを選択し、ハイスコアを出す。その後、ゲームオーバー時のネームエントリーで"CAM"と入力。次にプレイする際、ベガにカーソルを合わせてスタートボタンを2回押したあと決定すればOKだ。ただし、VSモードでしか使うことはできない。

「ZERO」シリーズ初登場となるキャミィは、この時点ではまだシャドルーの一員らしく、AC版「X-MEN vs ストリートファイター」に登場したときと同じコスチュームで登場。必殺技の内容はおおむね「スパⅡX」と同じだが、一部の技のコマンドが変わっているので注意が必要だ。

キャミィの戦い方は、基本的に「スパⅡX」のときと変わらない。ただ、キャノンスパイクの判定が強化されているので、対空に関してはこれを使っていけば問題ないだろう。連続技では、跳び込み強P→立ち中P→スパイラルアローが簡単でオススメ。スーパーコンボゲージがたまっていれば、最後をスピンドライブスマッシャーに変えると与えるダメージも大きくなっていいぞ。オリジナルコンボではスパイラルアロー→キャノンスパイク連射というのが簡単。空中で固まっている相手にガンガンキャノンスパイクがヒットする様が非常に面白いのだ。ダメージはそれほどでもないけど。



▲アクセルスピンナックルで飛び道具をすり抜けられる。



▼対空はキャノンスパイクで決まり。信頼できる技だ

	技名	コマンド
必殺技	キャノンスパイク	→↓↘+K
	スパイラルアロー	↓↘→+K
	アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P
	フーリガンコンビネーション	←↙↓↘→↗+PのあとK
SC	スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K
	サイコストリーク	←ため→←→+P




まんが／東京都　氏江冴さん

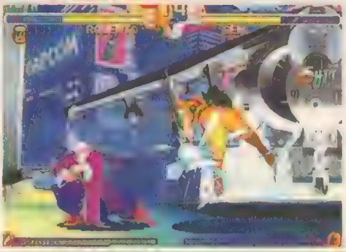
より美しく勝つためのスーパーコンボ講座!!

◉スーパーコンボとは?

『スパⅡX』から導入されたシステムで、画面下のスーパーコンボゲージを溜めることで初めて出すことが可能になる必殺技。出すために条件が必要なため、全体的に攻撃力が高いのが特徴。また、ほとんどの技は出る瞬間に無敵時間があるので、うまく利用することで戦いの幅が広がるぞ。もちろん必殺技同様、キャンセルをかけて出すことも可能だ。



▲『スパⅡX』の出掛かり無敵時間は非常に長い。同時に技を出せば確実に打ち勝つ。



◀スーパーコンボは破壊力の高さが魅力。連続技に混ぜて効果的に使いたい。

スーパーストリートファイターⅡX

『スパⅡX』のスーパーコンボは出掛かりの無敵時間が非常に長く、さらに出した瞬間の画面が停止している間は、敵のコマンド入力を一切受けつけなくなる。だから、例えば昇龍拳などをリバーサルで出されても、一方的につぶすことが可能（厳密にいえば、相手がコマンドをしっかり入れたつもりでも、その入力が受けつけられていないのだ）。ただ、コマンドの入力が非常にシビアなので、思い通りに出すためにはかなりの熟練を要するぞ。逆に言えば、これが連続技に組み込めるようになれば本物といえるだろう。



◀ピカーンと光った瞬間。相手がガード中でなければ、ヒットは確実なのだ。

より良い使用法

通常の必殺技と比べると破壊力はケタ違いに大きいので、連続技に組み込めれば言うことはない。ただ、前述した理由からそれも少々難しいので、無敵時間を利用したリバーサルに利用するのがまずは一番賢い使い方だろう。



▼相手の技の空振りに合わせる。リーチの長い技ならＯＫ。



▲無敵時間を利用して対空技として使う。これもいい感じ。

スーパーコンボと必殺技の違い

スーパーコンボと必殺技の最大の違いは、出すのに条件が必要かそうでないか。必殺技はいつでも出せるが、スーパーコンボはゲージが溜まったときしか出せないのだ。ゲージが溜まれば、当然相手も警戒するだろうから、ますますスーパーコンボを狙う機会は少なくなる。スーパーコンボを戦略に混ぜ込むなら、少ないチャンスに確実に当てていきたい。



▲ゲージが溜まったからといって闇雲に出すのは×。

ストリートファイターZERO2'

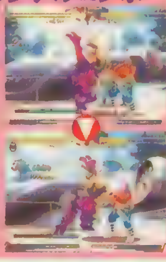
『ＺＥＲＯ２'』では、無敵時間も大幅に短くなり（中には無敵時間のない技もある）、『スパⅡX』のような使い方はイマイチできなくなってしまった。が、コマンドの受けつけ時間が長くなったため連続技には組み込みやすくなったし、ゲージを３本まで溜められるようになったので、使い方の幅は広がった。ゲージも溜まりやすいので、必殺技の１つとして、割り切って使っていくこともできるようになったといえる。



◀多少の不便はあるが、遠慮せず使いまくれるようになったメリットは大きい。

もう１つのコンボ、オリジナルコンボ

「ＺＥＲＯ２'」独自のシステム、オリジナルコンボ。発動する瞬間、無敵になって、技のスキが非常に小さくなってるため、ガンガン技をつなげていくことができる。ただし、ヒット数が増えると補正がかかり、1発あたりの攻撃力がどんどん下がっていくので、なるべく攻撃力の高い技をつなげていくことが大事になるぞ。



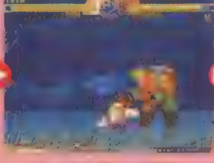
◀必殺技だけでガンガンつなげていくのが、オリジナルコンボを使ううえでの理想の形だ。

スーパーコンボはこう使え！　その一例を紹介!!

「ＺＥＲＯ２'」では、ゲージを何本使うかによってスーパーコンボの威力が変化するのだ。ここぞというチャンスにはレベル３を叩き込んで、一気に大ダメージを与えるのがいい。ただし、レベル１を３回当てた方がダメージの総計は高いので、そこは考えどころかも。



▲まずは基本の跳び込み攻撃。これがうまくヒットしたら、次につなげる。



▲ここまでは普通に連続技を狙うときと同じ。着地後もう１発入れてから……。



▲スーパーコンボにつなげる。できることならレベル１より２を、２より３を出したい。





まんが／埼玉県　中陀雀さん

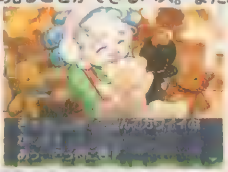
マイ・ドリーム
～On Airが待てなくて～

●発売日／97年9月18日●価格／¥6,800
●メーカー／日本クリエイト
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1997 日本クリエイト

総まとめ！『マイ・ドリーム』のためになるデータ攻略大紹介

声優を目指す8人の女の子の手助けをする、この『マイ・ドリーム（以下：マイドリ）』。今回は、総まとめということで、攻略に役立つ各種データをまとめてみた。スペースの関係上、各キャラごとにおこるイベントのスケジュールなどに関しては割愛させてもらっているが、このゲームの場合は、特定のキャラに的を絞ってプレイすれば、ほとんどのイベントは見ることができるハズ。また、「エンディングを迎えるための必須のイベント」というのも存在しないので、その点については安心してほしい。



▶今回の表を活用して、お気に入りの女の子を、人気声優へと育ててあげよう！

「スキ・キライ」は結構重要!?

『マイドリ』には、2種類の「好き嫌い」が存在する。1つめは、各女の子ごとに設定された職種の好き嫌い。当然、嫌いなアルバイトをした場合は、ストレスの上がり方は大きくなるので注意。もう1つは、女の子の主人公に対する好感度で、その状態により下の表のアドバイスの効果が変化する（好き：×3、普通：×2、嫌い：×1）。

アルバイトによるパラメータ変動表

アルバイト	体力	熱意	洞察	センス	柔軟	自信
休息	-5	-5	-5	-5	-5	-5
ガソリンスタンド	+10	–	–	–	–	–
ピザ屋	–	–	–	–	+10	–
ぬいぐるみショー	–	+10	–	–	–	–
家庭教師	–	–	–	–	–	+10
夜のクラブ	–	–	–	–	–	+10
ボランティア	–	+10	–	–	–	–
ベビーシッター	+10	–	–	–	–	–
ウェイトレス	–	–	–	–	+10	–
フラワーショップ	–	–	–	+10	–	–
ゲームセンター	–	–	+10	–	–	–
カラオケ屋	–	–	+10	–	–	–
ブティック	–	–	–	+10	–	–

アドバイスによるパラメータ変動表

	アドバイス	体力	熱意	洞察	センス	柔軟	自信
表現法のコツ	役になりきれ	–	–	+10	+10	–	+10
	堂々と演じろ	–	–	–		–10	+20
	感性を豊かに	–	–10	–	+20	–	–
	人をよく観察しろ	–10	–	+20	–	–	–
	イメージをつかめ	–	–	+20	+20	–	+20
発声のコツ	毎日練習しろ	+10	+10	–	–	–	+10
	体を動かせ	+20	–	–	–10	–	–
	感情を込めろ	–	+20	–10	–	–	–
	堂々と歌え	–	–	–	–	–10	+20
	歌は語るように	+20	+20	–	–	–	+20
ダンスのコツ	リズムを感じろ	+10	–	–	+10	+10	–
	柔らかく動け	–	–10	–	–	+20	–
	感性を鋭く	–	–	–	+20	–	–10
	スポーツをしろ	+20	–	–10	–	–	–
	ダンスを楽しめ	+20	–	–	+20	+20	–
毎日の過ごし方	リラックスしろ	–	–	–	–	–	–
	想像力を豊かに	–	–	+20	–	+20	–
	自分の魅力を知れ	–	–	–	+20	–	+20
	やる気をぶつけろ	+20	+20	–	–	–	–
	夢を信じろ（???）	+30	+30	+30	+30	+30	+30

※アルバイトの「休息」、アドバイスの「リラックスしろ」はストレスを低下させる効果があります。

登場キャラクター週間スケジュール表

ここでは、8人のヒロインたちと、育成に深く影響してくる4人のサブキャラの週間スケジュールを紹介しよう。彼女たちは、特定のイベント発生時や病気状態にならない限り、このスケジュール通りに行動している。このゲームの基本は、「会って会って会いまくって取材を重ねること」なので、ぜひともこの表を活用してほしい。なお、表中で「－」と書かれてる場合は、そのキャラはその日には登場しないことを表している。また、編集長は毎週火曜に「スタジオ」にいることも追記しておこう。

	内海ナオ	久堂はるか	渡辺いずみ	城内麗香
月	広場	プロダクション	美術館	スポーツクラブ
火	広場	プロダクション	美術館	スポーツクラブ
水	プロダクション	広場	美術館	－
木	プロダクション	広場	美術館	スポーツクラブ
金	－	広場	公園	スポーツクラブ
土	公園	広場	－	－

	吉沢美雪	高井綾	河合くるみ	斉藤エリナ
月	神社	公園	イベント会場	アミューズメントスクウェア
火	神社	公園	イベント会場	アミューズメントスクウェア
水	公園	神社	－	アミューズメントスクウェア
木	－	公園	－	－
金	神社	－	イベント会場	アミューズメントスクウェア
土	－	神社	イベント会場	アミューズメントスクウェア

	大杉俊一	白石あかね	秋山優子	マヨネーズ・サキ
月	－	－	スタジオ	－
火	－	－	－	－
水	－	スタジオ	－	スポーツクラブ
木	イベント会場	神社	－	スタジオ
金	スタジオ	－	－	－
土	－	－	美術館	－





まんが／秋田県 ワーヤさん

マイ・ドリーム ～On Airが待てなくて～

エンディング別必要パラメータ表

各パラメータの下の数値は、そのエンディングを迎えるために必要な値を示している。また、エンディングには優先順位があり、複数の条件を満たしていた場合、この表の上から順番で優先されることになるぞ。ちなみに、1年目の最後に発生する進級査定イベントで声優養成所をクビになってしまったキャラのエンディングは存在しない。

	職業	体力	熱意	洞察	センス	柔軟	自信	発声	表現力	リズム	知名度
はるか	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	婦人警官	—	700	850	—	—	—	—	—	—	—
	演歌歌手	—	850	700	—	—	—	—	—	—	—
	プロレスラー	850	700	—	—	—	—	—	—	—	—
	自動車レーサー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ナオ	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	宝塚	—	700	—	850	—	—	—	—	—	—
	海外協力隊	—	700	850	—	—	—	—	—	—	—
	宇宙飛行士	—	700	—	—	—	850	—	—	—	—
	ダンス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
いずみ	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	バイクレーサー	850	—	—	700	—	—	—	—	—	—
	スチュワーデス	—	—	—	850	700	—	—	—	—	—
	アナウンサー	—	—	700	—	850	—	—	—	—	—
	小学校教師	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
麗香	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	女優	—	850	—	—	—	700	—	—	—	—
	デザイナー	—	—	700	850	—	—	—	—	—	—
	インストラクター	—	—	850	700	—	—	—	—	—	—
	モデル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
美雪	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	看護婦	—	850	—	—	—	700	—	—	—	—
	日舞	—	—	—	850	700	—	—	—	—	—
	PKO	—	700	—	—	850	—	—	—	—	—
	小学校保健婦	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
綾	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	マンガ家	—	700	—	—	850	—	—	—	—	—
	ニュースキャスター	—	—	—	850	—	—	700	—	—	—
	シナリオライター	—	—	850	—	700	—	—	—	—	—
	茶道	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
くるみ	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	魔法使い	—	—	—	999	—	999	—	—	—	—
	画家	—	—	700	850	—	—	—	—	—	—
	陶芸家	—	700	850	—	—	—	—	—	—	—
	花屋	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
エリナ	人気声優	—	—	—	—	—	—	850	850	850	600
	駆け出し声優	—	—	—	—	—	—	750	750	750	600
	保母	—	—	850	—	700	—	—	—	—	—
	アイドル歌手	—	—	—	700	—	850	—	—	—	—
	カメラマン	—	700	—	850	—	—	—	—	—	—
	ケーキ屋	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

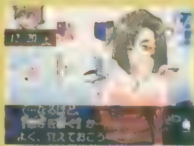
ワンポイント攻略

アルバイト編

間接的にしか女の子を育成することのできないこのゲーム。常に女の子のパラメータをチェックして、その子に足りないものを補完できるようなアルバイトを選んであげよう。特定のパラメータが突出しているよりも、平均的に育ててあげた方が、夢には近いようだ。

アドバイス編

アドバイスもアルバイトと同じく、女の子の欠点を補う形でおこなっていこう。バイトなどでストレスが限界まで溜まってしまう前に、「リラックスしろ」で、こまめにストレス値を下げてあげよう。



◀新しいアドバイスは、先輩声優から聞くと追加されるぞ。

スケジュール編

雑誌で女の子を紹介することは、大幅な知名度アップにつながる。編集会議での発言回数を増やすためにも、週2～3回は「養成所」で取材をしよう。それ以外は、序盤でアドバイスなどの項目を増やすためにも、表を参考にしてサブキャラに会うのがイイぞ。

エンディング編

全員が人気声優になることができた場合(最良エンディング)、ムービーが流れてスペシャルバージョンのエンディング曲を聞くことができるぞ。ちなみに歌っている人は西村朋紘さん。



◀今回の攻略を参考にすれば、全員人気声優も夢じゃない!?。



おまけ編 知って得する隠し要素を大公開!

その1◉これがCV(キャラクターボイス)別イベントのすべてだ!

①美雪→「渕崎ゆり子」に設定すると、ゲーム中に「野沢雅子」が実名で登場する。

②ナオ→「なお」で、水着のバストショットのイベントが追加。

③エリナ→「かないみか」で、カラオケのイベントで、「ストロベリィ・ファーム」を歌う。

④美雪→「井上喜久子」で、カラオケで「津軽の女」を歌う。

⑤養成所での歌唱指導のときに、すべて下のCVで歌が聞ける。

津軽の女	はるか・「松本梨香」 美雪・「井上喜久子」 くるみ・「TARAKO」
ストロベリィ・ファーム	ナオ→「なお」 いずみ・「横山智佐」 麗香→「松井菜桜子」 くるみ・「渕崎ゆり子」 エリナ・「かないみか」

その2◉最強のアドバイスをGET

左ページのアドバイス表の「毎日の過ごし方」の「夢を信じろ」は、その効果のすさまじさから隠しアドバイスとなっている。ここでは特別に、その入手方法を紹介しよう。

①2年目の12／2、4、5のどの日でもいいから養成所に行く。
②すると、ペッパー・オモに会い、食事に誘われるので「食事にいく」を選択。
③一連の会話イベントが終わると、「夢を信じろ」のアドバイスが入手できる。



まんが／福岡県 うに頭さん

あやかし忍伝くの一番

●発売日／97年9月25日●価格／￥6,800
●メーカー／翔泳社
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

目当ての姫と仲良くなってラブラブな主従関係を築くのだ！

物語に登場する主要キャラの大半が美少女キャラという、華やかな設定が魅力の育成SLG『あやかし忍伝くの一番』。このゲームでプレイヤーが果たすべき目標は2つ。1つは月葉、霞、深雪の3人の姫を護衛しながら、お気に入りの姫と深い（あまい？）絆で結ばれること。そしてもう1つが、姫百合学園での生活の中で3人の姫やライバルたちと切磋琢磨しながら、学園を首席で卒業することだ。ということで、ここでは意中の姫の心をがっちりつかみ、さらに首席卒業も達成するためのコツを詳しく紹介。そして、本誌の攻略では公開しなかった特殊エンディングを含む、全エンディングの発生条件も大公開しちゃうのだ！



◀ゲーム中にはこんなドキドキの展開も！

育成　何はなくとも楓の能力アップが優先　育成もしっかりやろう！

楓のパラメータは、単純に学園での成績や忍務の成功率に影響する。また、パラメータが高いとほかのキャラの好感度も上がりやすくなるので育成はしっかりやろう。

POINT1◉底上げ効果をうまく使おう



楓よりも特定のパラメータが高いキャラと一緒に、そのパラメータがアップする授業を受けると、「底上げ効果」の影響で育成の効果が飛躍的に上がる。その応用で、楓がほかのキャラの育成を補助することも可能。

POINT2◉ヒマがあったら「特訓」すべし！



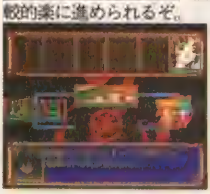
放課後や休日に実行できる「特訓」は、1回の効果は低いが、地道に繰り返せばかなりのパラメータアップがのぞめる。首席卒業のエンディングを狙っている人は、こまめに特訓してパラメータを上げること。

忍務　生命の危険すら伴う忍務を　完全にクリアするには？

日頃の育成の成果が試される「忍務」には、月末試験の一環として学園側から依頼されるものと、突発的に発生するイベントがらみのものがある。これを1度でも失敗していると、首席エンディングはなくなるので注意。

POINT1◉味方を1カ所に集めて行動

前述したように、忍務を1度でも失敗すると首席エンディングは見られない。参加する忍務は、楓のパラメータはもちろん、一緒に参加する顔ぶれも参照しつつ慎重に決めよう。忍務を安全に終わらせるコツは、単独行動を避けて常に楓を味方と離れずに行動させること。そうしておけば、味方が大きなダメージを受けてもすかさず回復してやれるし、逆に楓がダメージを受けたときは、味方が回復してくれる。ポイントの制圧は、1カ所に腰を据えて、味方と共に「積極行動」をメインに行うと比較的楽に進められるぞ。





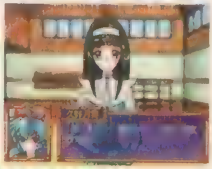
▲楓はもちろんだが、一緒に参加している姫やライバルが脱落しても忍務は失敗と見なされるのでしっかりとフォローしよう。

護衛　これも護衛の役得？　姫ととことんお近づきになろう！

このゲームでの一番の楽しみは、意中の姫にとことん尽くし、最終的に身分にも性別にもとらわれない深い絆で結ばれること。その第1歩として、まずは姫との良い関係を築くノウハウを知ることから始めよう。

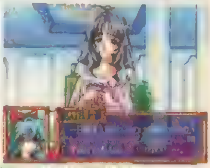
POINT1◉「お誘い」は必ず受ける

学園内や街、通学路などで姫やライバルに出会うと、相手から「お誘い」を受けることがある。お誘いに応じると好感度が上がり、さらに相手を自宅に招けるなどのメリットもあるので、必ず受けよう。誘いを断ってしまうと好感度がガクッと下がってしまい、せっかく築いた良い関係も台無しになってしまうぞ。



POINT2◉放課後と休日を活用せよ

放課後や休日を好感度アップに使う場合、すでに意中の姫を決めているなら家へ遊びに行こう。姫は留守のことが多いが、実は家を訪問するだけで好感度は少しアップしているのだ。もし相手を決めていないなら、自宅で来訪者を待つほうがいいぞ。ちなみに姫が学園を欠席した日は、放課後にお見舞いに行くと喜ばれる。



POINT3◉「電話」と「夢」は必ず実行

休日の夜に実行できる「電話」と「夢」は、相手の好感度を確実に上げられるお得な行動。これを利用しない手はない。どちらも好感度の上がりが大きいので、本命の姫を相手に実行するといい。まれに姫の方から電話がかかってくることがあるが、それは相手の好感度がかなり高くなっている証拠だ。喜んでいいぞ。



POINT4◉「抜け出し」で愛情アップ

好感度を構成する3つの内部パラメータのうち、もっとも上げにくいのは「愛情」だ。そこで注目なのが、授業を抜け出してほかのキャラに会いに行く「抜け出し」。この行動には会いに行ったキャラの「信頼」を下げるかわりに、「愛情」をグンと上げる効果がある。姫との関係に愛情を求めるなら、活用度は高い。







まんが／千葉県　ゆかちんのママさん

©1997 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM

隠しも含めたすべてのエンディングの発生条件を完全公開!!

まずはエンディングの判定にもっとも大きなウエイトを占める、好感度について説明しよう。楓をとりまく3人の姫とライバルたちには、「信頼」、「友情」、「愛情」という3つの内部パラメータが設定されている。これらは一緒に授業を受けたり、さまざまなコミュニケーションを取ることで変化するぞ。この3つのパラメータを足した数値が、そのキャラが楓に対して抱いている好感度の高さになるのだ。各キャラの好感度の高さは、右で紹介している10段階のフェイスマークで示されている。5段階目までの色は必ず青だが、6段階目からは「友情」のパラメータが高いと黄色、「愛情」のパラメータが高いと赤で表示されることを覚えておこう。エンディングで楓と結ばれる姫には、「元旦の電話イベント」が発生した時点で、もっとも好感度の高いキャラが選出される。ちなみにライバルキャラとのエンディングは存在しないが、仲良くなるといいこともあるぞ。

「好感度」フェイスマークの変化リスト





「元旦の電話イベント」で相手のキャラが決定!

◀エンディングの対象になるのは3人の姫だけ。どんなにライバルキャラの好感度を上げても、元旦のイベントには登場しないのだ。



「おまけモード」で感動をもう1度!

▶1度でもシナリオを最後までクリアすると、ゲーム中に見たグラフィックやイベント(エンディング含む)をいつでも見られる。

パターン1◉ 全員バッドエンディング

元旦を迎えたときに、フェイスマークが4段階目に達している姫が1人もいなかった場合のエンディング。元旦に誰からも誘われず、結局最後まで3人の姫の心をつかめずに終わってしまう寂しい結末だ。真面目にプレイさえしていればこのエンディングには、まず到達しないはずだが、こんな結末にならないように楓のパラメータアップや姫との付き合いには十分注意しよう。

条件
元旦に誰からも電話がこなかった場合



▶元旦に、誰からも電話がこない…。なんてことがないようにがんばろう!

パターン2◉ 各キャラのバッドエンディング

「元旦の電話イベント」に登場した姫の好感度が、最終的に7段階目のフェイスに達していなかった場合のエンディング。キャラクターにもよるが、もの悲しい内容の結末とグラフィックがプレイヤーをブルーな気持ちにさせる。エンディングのランクとしては、やはりバッドな位置づけだ。元旦のイベントが起こったあとに大きなミスをやらかすと、この結末を迎えてしまうかも。

条件
相手の好感度が (フェイス) に達していない場合



▶姫の好感度を上げておかないとハッピーなエンディングは見られないぞ。

パターン3◉ 各キャラの友情エンディング

「元旦の電話イベント」に登場した姫の好感度が、最終的に7～9段階目のフェイスに達していた場合はこのエンディングになる。フェイスマークの色は赤でも黄色でもOKだ。普通にプレイしていれば、大抵ここに落ち着くぞ。姫とライバルの全員が普通の学校に転校し、平和な生活を送るこの結末。ある意味、もっとも平和なエンディングと言えるかも。

条件
相手の好感度が (フェイス)～(フェイス) だった場合

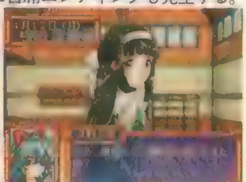


▶元旦イベントのあとに、嫌われるような行動を取らないよう注意すること。

パターン4◉ 各キャラの愛情エンディング

各キャラの愛情エンディングを迎える条件は厳しい。まずは「元旦の電話イベント」に登場した姫の好感度が、最終的に10段階目のフェイスに達している必要がある。さらにその上で、フェイスマークの色が赤でないとこの結末は見れないぞ。また、愛情エンディングの条件を満たしていて、楓のパラメータがすべて全キャラ中でトップだった場合は、同時に首席エンディングも発生する。

条件
相手の好感度が (フェイス)(赤)に達していた場合



▶抜け出しでこまめに「愛情」のパラメータを上げておくことが大事。

パターン5◉ 各キャラの特殊エンディング

エンディングの条件をわかりやすく説明すると、たとえば楓のパラメータの中でもっとも数値が高いのが「薬学」だったとする。その場合、相手の姫も同様に「薬学」が一番高ければ、特殊エンディングにいけるわけだ。数値が最高値(999)に達しているパラメータが複数ある場合は、相手の姫も同じパラメータが最高値に達している必要がある。



▲相手の姫に合わせてパラメータを調整するのが難しい。

条件
愛情エンディングの条件をクリアしていて、楓と姫のもっとも優れた教科が同じ場合





まんが／東京都　参月鼠さん

クールボーダーズ2
キリングセッション

●発売日／97年8月28日●価格／¥5,800
●メーカー／ウエップシステム
●SPG
●対応周辺機器／MC(1~7ブロック)、TC、2P対戦可

©1997 UEP Systems, Inc.

スピードとトリックを極め、最強のボーダーを目指せ!

本作「クールボーダーズ2」の醍醐味は、なんといってもクールなトリックをガンガン決めること、そして、銀世界を超スピードで滑走していくことだ。しかし、なかなか思いどおりにいかない、とお嘆きのみなさんも多いはず。そこで、ここでは真の〝スノボ野郎〟になるために、絶対役立つテクニックとコツを紹介していくぞ。

コースを滑るうえで知っておきたい3つのポイント

1 カーブの曲がり方

カーブを曲がる方法には、「カービングターン」「ドリフトターン」「エアターン」の3つのテクニックがある。コースを滑るうえで重要なのが、この3つのターンの使い分け。下にあるそれぞれのターンの特徴をしっかり頭に叩き込んで滑ろう。

■カービングターン……✚キー左右でエッジを立てて曲がるターン。速度は落ちないが、きついカーブを曲がるのが難。緩やかなカーブ向きだ。

■ドリフトターン……◎+✚キー左右でブレーキをかけるように曲がるターン。急カーブでも楽に曲がることができるが、速度は落ちる。

■エアターン……カーブ手前でジャンプして、空中でボードの向きを変えて曲がるターン。急カーブでも曲がることができるが、転倒には注意。



◀カービングターンを基本にして滑っていこう。

2 スピードの出し方

ここでは速く滑るための3つのテクニックを紹介していく。これらの技は、タイムを縮めるのに役立つものばかりだ。ぜひ、マスターしよう。

■×ボタン連打……スタート直後など、少しでも早く速度を上げたいときはこれ。通常よりは早くスピードアップすることができる。

■✚キー下……キャラがしゃがみ、入力している間は最高速度が上がる。ただし、方向が変えづらくなるぞ。

■ジャンプ地点で✚キー上……ジャンプ地点で自然と跳んでしまい、失速してしまう場合がある。それを防ぐのがこの技だ。段差でもこれを使えば、ジャンプせずにスムーズに滑ることができるぞ。だが、まったく加速しなくなるので、短い時間だけポイント的に使うようにしよう。



◀意味のないジャンプはタイムロスを招くだけだ。

3 障害物のよけ方

コース上には、岩や丸太などの邪魔なものがいっぱいある。そんな障害物（立木は除く）は、小さなジャンプで跳び越していこう。こうすると、ドリフトターンなどで迂回するよりも速度を落とさずにすむのだ。また、直線的に移動することになるため、回避後のコース取りが非常に楽になるぞ。ただし、ジャンプしすぎて谷に落ちたり、壁に激突したりしないように注意が必要だ。1で紹介しているエアターンを使用して、対処していくといいだろう。もしも、障害物にぶつかって転倒してしまったら、⊗ボタン連打で素早く態勢を整えればいい。なお、コブやとても小さな岩などは、2の最後で紹介したテクニックで回避することができる。ぜひ、覚えておこう。



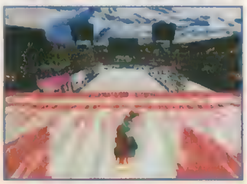
◀横に長い障害物は、絶対にジャンプで回避!



トリックプレイで高得点を叩き出すための2つのポイント

1 高く遠くへ跳べ!

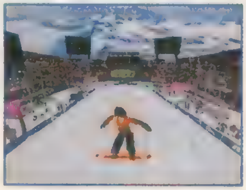
高度なトリックを決めるには、十分な飛距離と滞空時間が必要になる。それには、2つの要素がポイントとなってくる。1つ目が溜めの時間だ。つまり、⊗ボタンをどれだけ押していたか。しかし、ボタン入力中は左右の移動ができないから、コースをきちんと把握し、直線に入ってから素早く入力し始めるようにしよう。そして、2つ目のポイントが踏み切り。ボタンを離すタイミングは、下にある写真の位置に来たとき。ここで離すとベストな踏み切りができる。



◀慣性が働くので、何度も練習して感覚をつかめ。

2 スウィング+2グラブを心掛けよう

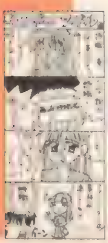
速く、高く飛べるようになったら、いよいよトリックプレイだ。まずは、スピンについて説明していくぞ。スピンで重要なテクニックなのが「スウィング」だ。これは、通常のスピンよりも回転スピードを速くする技。手順はジャンプ直前で、押している方向とは180度逆に一瞬✚キーを入力、そしてすぐに戻せばOK。操作は簡単だが素早いボタン入力が必要だぞ。でも、回転数はかなりアップするので、必ずマスターしておきたい。さらに、グラブで高得点を狙うのならスピンしたうえで、やはり2グラブを決めたい。最初のグラブの動作が終わる前に、次のグラブのコマンドを入れるのが2グラブのコツだ。また、コマンドの最後のボタンを押し続けることで技が継続し得点がアップする。だが、ボタンを押したまま着地すると転倒するので、着地前には必ずボタンを離そう。



▲縦や斜めの回転は着地が難しいので、まずは横回転で練習しよう。



◀トリックでは、着地時のボードの向きも評価される。向きがピッタリ前向きなら、ー50ポイント!



まんが／青森県　湊都りゅうさん

各モード別・記録を伸ばすためのワンポイントアドバイス

SBC●コースに合わせてボードを選ぼう

「SBC」は、ジャンプ演技とレースという相反する2つのタイプの競技で勝負する。そのため、キャラの能力やコースにあったボードを選ぶ必要がある。とくにコースはステージごとに形状が異なるため、いい加減なボード選びはゲームオーバーを招くぞ。下でコースの特徴を表にしてみたので、ボードを選ぶときの参考にしてほしい。右端の数字は各ステージのクリアポイントを表すぞ。

ステージ別・コースの特徴&クリアポイント

STAGE 1	最初のコースだけに、緩やかなカーブばかり。コースの幅も広いので、アルペンタイプのボードでも、問題なく滑ることができる。	1
STAGE 2	緩やかなカーブに混じってきついカーブが点在する。さらに転落の恐れのある崖も存在するぞ。安定性を重視したボードで滑ろう。	3
STAGE 3	林の中を滑り抜けるため、いかに木にぶつからないで滑るかがポイントになってくる。ボードは、オールラウンドかフリースタイルで。	6
STAGE 4	急カーブもあるが、全体的にスピードが出しやすいコース。1度スピードが落ちると、大幅に順位を落とす危険性があるので注意。	11
STAGE 5	滑走距離が非常に短い。そのため、少しのミスが命取りになる。高速で駆け抜けられるアルペンタイプのボードが向いているぞ。	16
STAGE 6	障害物となるパイプが縦横無尽に走っており、急カーブも多いテクニカルコース。速さよりも操作性重視のボードを選ぼう。	23
STAGE 7	急カーブと転落の恐れのある崖が多く、夜間のレースなので、コースの見通しも非常に悪い。フリースタイルタイプのボードで挑め。	30
STAGE 8	コース前半は、多少きついカーブもあるが、後半はほぼ直線。谷越え以外はそれほど難しくないので、一気に滑ることができる。	39
STAGE 9	角度がきつく、曲がりくねったカーブが多い超難関コース。高い安定性+レスポンスを兼ね備えたボードでないと、攻略はかなり厳しい。	48
STAGE 10	洞窟コースで視界が非常に悪いうえに、崖が多い。コース自体の距離は短いが、難度は半端じゃない。ショートカットが勝負のカギ。	／

ワンメイクジャンプ(トリックマスターモード)
●まずは最初の10問が大事!

出題されるトリックは、間違えれば何回でもトライできるが、最初の10問に限りチャンスは1回だけ。トリックを成功させると10秒のボーナスタイムが得られるわけだから、この最初の10問に関しては絶対に失敗なく決めて、計100秒を確実にゲットしておくべきだぞ。下でそのコマンドを表にまとめておいたので、完全に暗記してしまおう。また、このモードでは知らないトリックが出題されたら、✚キー下でジャンプ台を素通りするのが基本。無理に跳んで失敗するよりタイムロスが少ないからだ。

最初に出題される10のトリック

1	SHIFTY L1	6	STALE FISH ✚下+R2
2	LIEN AIR ✚下+R1	7	METHOD ✚下+L2
3	INDY GRAB ✚上+R2	8	BACKSIDE 180 ⊗ボタンを押した状態で✚を右に入れておき、ジャンプ後⊗ボタンを離す(※)
4	FRONTSIDE 180 ⊗ボタンを押した状態で✚を左に入れておき、ジャンプ後⊗ボタンを離す(※)	9	SHUFFLE L1を押してさらにL2
5	MUTE GRAB ✚上+R1	10	FAKIE TO SHIFTY フェイキーでL1

※スタンスがグーフィーだと、✚キーの入力方向は(左右が)逆になる。

フリーライド
●トータルチャンピオンをめざせ!

この「フリーライド」で、トータルチャンピオンになるのはかなり難しい。そこで、チャンピオンになるための練習方法を伝授する。まず最初は、各コース5つずつ用意されたトリックポイントで、スウィング+2グラブ以上が決められるよう、トリックに重点を置いた滑りを心掛けよう。ここで重要になってくるのは、大きくジャンプするための“溜め”の時間がどれだけ取れるか、ということ。コース中のどの辺りから溜めに入れるのかをしっかりつかんでいこう。そしてある程度、思うようにトリックが決められるようになったら、次はタイムを縮めることに専念しよう。ただ、このときカギになるのも、やはりトリック。ジャンプ時の踏み切り地点や着地後のライン取りなど、スピードが落ちないベストなトリックを自分で追求していくしかないのだ。とにかく、転倒が一度もなくすべてがうまくいった、というレベルの滑りでいかないとチャンピオンにはなれないぞ。いざ精進！


▲ゴーストも最大限活用して、滑りを極めよう。


▲トリックは、スピンを絡めないのも1つの手だぞ。

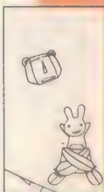
ハーフパイプ
●系統の異なるグラブを決めろ!!

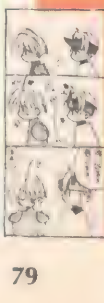
実際のスノーボードにもある「ハーフパイプ」競技。このモードは、どれだけ系統の異なるトリックが決められるかがカギとなってくる。つまり、いくら完璧な演技ができても、同じトリックばかりでは高得点は期待できないのだ。さまざまな種類のトリックで演技を構成する必要があるぞ。それには、どんなトリックをどういう順番で出していくか、プレイ前にあらかじめ決めておくといいだろう。あとは、評価点を参考に、足りない要素を補うようなトリックを組み入れて、磨きをかけていこう。下で、この競技の採点基準を表にしてみたので、得点を伸ばすのに役立ててほしい。


▲グラブのコマンドを覚えていないと話にならない。

ハーフパイプでの採点基準

STANDARD MANEUVERS (標準技)	スピンしないで、グラブのみで技を構成したときに採点される要素。難易度の高いグラブを決めるほど、加算される得点は高くなっていく。
ROTATION (回転)	回転系の技、スピンを採点する。もちろん回転数が多いほど得点は高い。いろいろな方向にスピンを出そう。ただし、同時にグラブを決めないと得点にはならないぞ。
AMPLITUDE (技の大きさ)	リップ(踏み切り地点)を越えるときのスピードと、ジャンプの高さを採点。ワンメイクジャンプ同様に、リップの先端で踏み切って高く跳んでいこう。
LANDING (着地)	着地の方向の正確さを採点する。ジャンプ時の進入方向に対して、平行に着地すると高得点。スピンを絡めたときなどはうまく方向を調節しよう。
TECHNICAL MERIT (技術点)	上に書いた4つの項目を総合的に評価。本文中でも触れているように、同じ系統の技ばかり出していると減点される。系統の異なる技を絡めていこう。





まんが／群馬県　立花ありなさん

グラディウス外伝

●発売日／97年8月29日 ●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『グラ外』をとことん楽しむテクニック&㊙データ

◉オススメ自機はファルシオンβ

4種類ある機体の中で、オススメなのがファルシオンβ。グラビティバレットはボスを速攻で倒すことができ、ボス直前で復活した場合でも十分に戦えるほどの攻撃力の凄さは魅力的だ。モアイボスのイオンリングを一撃で破壊するのにも便利。またオートエイミングは、射程距離が短いものの、自動的に敵を狙うので戦いがラクになるぞ。




◀▶通常はオートエイミング。ボス戦ではグラビティバレットにチェンジしよう。

◉「リミット」の有効利用

リミットを使うと3秒間無敵になれる。そこで、復活が困難な場合、シールドのゲージを左側に配置し、カプセルを2、3個取るたびにリミットを使っていくと、簡単に先に進める。また、緊急回避用に使うという手もあるぞ。



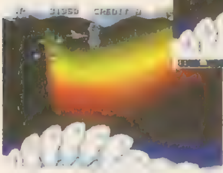
◀何周もしていると、かなり難しくなる。そんなときにはリミットを使って抜けていこう。



◀7面では山を突き抜けて、向こう側に配置してある砲台を強引に破壊することも可能。

◉難易度による変化

『グラ外』の難易度設定は非常によく練られていて、ゲームバランスを壊さないように絶妙に調整されている。特にEASIESTでは2周目以降になっても撃ち返しがなく、2周目以降の変化が純粋に楽しめる配慮がウレシイのだ。ここでは、そんな7種類もある難易度の変化について紹介しよう。

◀▲上の写真はHARDのもの。一方、下の写真はEASIESTのもの。2つを比較してみると敵の攻撃の違いがよくわかるはず。

難易度によって変化する状況一覧表	EASIEST	VERY EASY	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	HARDEST
1面の空中戦でしゃべる言葉が変わる	●	●	●	●	●	●	●
2周目以降、弾の撃ち返しがない	●						
7面のチェイサーAパーツがレーザーを撃たない	●						
1面ボスのレーザー攻撃がなくなる	●	●					
すべての面で敵の出現数が所々少なくなる	●	●	●				
通常の難易度				●			
1面ボスのレーザー攻撃が強くなる					●	●	●
6面ボスの2段階目、ハンターファングの下の触手が種子弾を吐き、突き上げ攻撃を行う					●	●	●
7面最後の"弾ばらまきザコ"が弾を撃つ					●	●	●
難易度が高め						●	●
1周目から弾の撃ち返しがある							●

◉2周目以降の変化（NORMAL以上の場合）

2周目以降には、撃ち返しや地形変化という定番的な違いのほかに、各面でさまざまな要素が加わっている。2周目以降でなければ出現しないボスもいるので、1周目をクリアしただけで満足せず、ぜひ2周目も遊んでほしい。



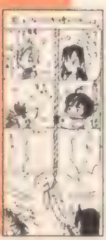
▶山の配置が異なり、それと共に砲台やハッチの数も増大している。



◀顔が4つに増えても、吐いてくるイオンリングは2つ。でも、フィールドが狭くなっている分よけにくいのだ。

弾の撃ち返し率	
2周目	50%
3周目以降	100%

1面	●雪崩に流される ●敵の配置が1部変わる
2面	●グレイブ（上ルートのボス）のレーザーがコアにダメージを与えても消えなくなる
3面	●ステージ後半のクリスタルの配置が変わる
4面	●空中戦時に出てくるマザーEXの数が増える ●モアイディメンションの顔が4つに増える
6面	●2足歩行の敵の耐久力が著しく高くなる ●敵の出現パターンが難しくなる
7面	●マップが違う
8面	●デスダブル…青いエナルギー弾が3発になる 〃 …デスのミサイルがホーミングする ●デルタトライ…破壊不能の機雷が混ざる 〃 …ドラゴンを倒すと、弾を撃ち返す ●ネオビッグコア…オプションを放ち、レーザーを撃つ 〃 …遮蔽板を壊すと、扇状に弾を撃ち返す ●ヘブンズゲートが出現する
9面	●ブーストコア…バーニアが青くなり、当たるとミスになる ●ガンナーウォール…レーザー連射数が増え、ワインドパターンが変わる ●ソル…動くパターンが変わる

まんが／東京都 そびあこさん

熱さ満点のボスバトル！ 難関ボスのピンポイント攻略

6面

スティンガーキッド（第1形態）

難易度にもよるが、ノーミスやフル装備の状態でここまで来ると、ランクが上がっているために、発射される拡散弾の数が増えてくる。そうなるとよけるのが非常に難しくなるが、拡散弾と種子弾を大きくよけながら攻撃していくのは、どんな難易度でもほぼ同じ。ボスの攻撃を画面上方か、画面下方のどちらかに誘導しながら戦っていこう。この第1形態さえ乗り切れば、あとは簡単だ。



▶拡散弾の間を抜けることもできるが、あまりムリをしないように。

ハンターファング（第2形態）

2周目やHARD以上の難易度では、触手の突き上げ攻撃があるものの攻略法はまったく同じ。画面左上が安全地帯となっているので、ここにいれば大丈夫だ。オプションを自機の下のラインに並べて攻撃していれば、そのうち第3段階に移行するはず。また、オプションがなくてもこの位置は安全地帯なので、じっとしていればいい。その場合はタイムオーバーで第3形態に進めるぞ。



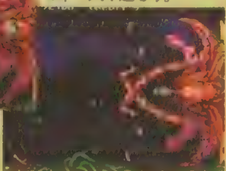
▶1周目、2周目に関係なく、左上が安全地帯となっている。

ギガスローズ（第3形態）

吸引に逆らいながら正面で撃ち込み、タイミングを見計らって一気に中へ突っ込もう。触手に閉じ込められた中でも吸引は続くので、チョンチョンという感じで、後ろに入力しながら攻撃していれば倒せるぞ。



◀触手からの弾が交差したら、その一瞬のスキをついて中へ入り込もう。



▶触手に押しつぶされる前に倒そう。少し危険だけど、まともに戦うより楽です。

7面

デスダブル

ここは青いエネルギー弾のよけ方が重要なポイント。まず遮蔽板の正面で撃ち込みながら、上下のエネルギー弾が発射されると同時に少しずつ前に進む。そして下のエネルギー弾が自機を狙ってきたら、チョンと寸前でかわす感じでよければOKだ。





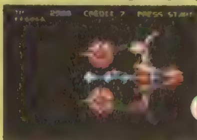
▼中央のコアを破壊したら、デスとの戦いとなる。2周目以降ではミサイルが追尾してくるので、2速がベスト。



◀写真の位置あたりで、弾をかわそう。よけるタイミングがわかれば、怖くないはず。

ジャグラーコア

多少危険だが、速攻で倒せるパターンを紹介するぞ。先端の少し上あたりで砲台を破壊し、そのあとはコアの正面で撃ちまくろう。ボスは上下移動するが、動かないでそのまま撃っていれば倒せるぞ。ただし、倒すのに時間がかかると、潰されることもあるので注意！



▲非常に危ない場所だが、ここで砲台を破壊しよう。



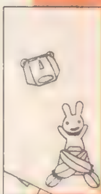
◀ボスの上下移動に惑わされるな。

デルタトライ

ファルシオンβのグラビティバレット、ジェイドナイトのスプレッドボムを使えば、機雷を一掃できるので、戦闘も楽になる。なければレーザー攻撃のときに、オプションを縦に並べてコアを攻撃しよう。攻撃のチャンスを見逃さないように。

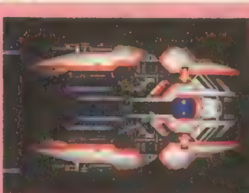


▶グラビティバレットの爆風がコアに届くように。



2周目に登場する隠しボス ヘブンズゲート

2周目以降の8面では、6体目のネオビッグコアを倒す（タイムオーバーでも可）と、この面の真のボスであるヘブンズゲートが登場する。このボスは『グラ外』のレーザー大将軍といえるほどの奴で、その圧倒的なレーザー攻撃は見応えがある。そんなわけで、レーザーをじっくり見たい人にお届けするのが写真の位置。『グラディウス』シリーズのファンの人なら、「やっぱりね」と思うかも知れませんが、まあ、一度は試してみてください。

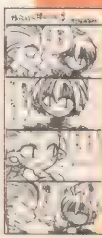


▼ボスが自爆するまで見れます。1度味わうとヤミツキになるかもしれません



▲○○モードの○周目はヤバイとか、条件があるので、簡単なモードでトライしよう。

まんが／大阪府　なみなみさん



ナムコミュージアム アンコール

●発売日／97年10月30日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

Ⓒ(株)ナムコ

バラエティ豊かな全7タイトルをワンポイント攻略!!

昔のゲームって、今プレイするとけっこう難しいものです。そんなわけで初心者の方は、プレイする前にオプションモードに入り、残機数やコンティニューなどの設定を変えて、少しでも楽な状況でプレイするのがいいでしょう。その代わり、オプションモードで「SKIP」を選び、ラウンドセレクトができる状態にすると、クリアしてもデータノートにはクリアしたと見なされないので注意しましょう。結局のところ、高いランク評価を得るためには、自力でクリアしないとダメなんだけど、そのためのヒントとなるポイントを各ゲームごとに紹介するぞ。



▲「ワンダーモモ」は、テストモードでモモのボイスやBGMが聞ける。



▲楽しいランク画面。特に「ワンダーモモ」はオススメなのだ。

◉ランク評価の基準について

データノートには、プレイの成績に応じて評価されるランク画面がある。このランクによって、コミカルな見出しとグラフィックが見られるのだ。その基準を公開しよう！

キング&バルーン	S	最高到達面24以上（下克上）
	A	最高到達面12〜23（大勝利です）
	B	最高到達面6〜11（被害はわずかです）
	C	最高到達面3〜5（戦況は思わしくないようです）
	D	最高到達面1〜2（やられ砲台）

モトス	S	最高到達面がEND（A級ライセンス）
	A	最高到達面40以上（当て逃げ）
	B	最高到達面25以上（前方注意）
	C	最高到達面10以上（玉突き事故）
	D	最高到達面10未満（スターダスト）

スカイキッド	S	ノーコンティニュークリア（大統領）
	A	コンティニュー1回でクリア（撃墜王）
	B	最高到達面がEND（任務達成）
	C	最高到達面10以上（二階級特進）
	D	最高到達面10未満（軍法会議）

ローリングサンダー	S	ノーミスクリア（もっとマブー化）
	A	1ミスクリア（マブー化）
	B	最高到達面がEND（ゲルドラ入隊）
	C	最高到達面6以上（すばらしいキミもゲルドラに入らないか?）
	D	最高到達面6未満（ダイブ）

ワンダーモモ	S	ノーミスクリア（水着のモモ）
	A	コンティニュー1回でクリア（キミ[写真を撮っている人]）
	B	最高到達面がEND（キミ[応援している人]）
	C	最高到達面3-1以上（主役は私よbyアマゾーナ）
	D	最高到達面2-4未満（なさけなやby安駄婆）

ロンパーズ	S	ノーコンティニュークリア（THANK YOU）
	A	コンティニュー1回でクリア（壁キラー）
	B	最高到達面がEND（救出成功）
	C	最高到達面31以上（不倫）
	D	最高到達面31未満（下敷き）

ドラゴンセイバー	S	ノーコンティニュークリア（ドラゴンに噛まれるSDカオス）
	A	コンティニュー1回でクリア（カオスに立ち向かうドラゴン）
	B	9面クリア（空を飛ぶドラゴン）
	C	9面をクリアしていない（カオスの攻撃をくらっているSDドラゴン）
	D	5面をクリアしていない（卵から出られないドラゴンの絵）



キング&バルーン

最初に中央を攻撃!!

キングを連れ去っていくバルーンの多くは、画面中央を飛行していくので、まず最初に中央を攻撃しておけばジャマなバルーンがなくなりキングを助けやすくなる。中には斜めに飛んでいくバルーンもあるけれど、中央に待機しているバルーンがなければ、助けられる確率もアップするぞ。また、キングを連れ去るとき、すべてのバルーンが反転して攻撃が弱まるので、わざとキングをさらわせるのも1つのテクだ。





▲▶まずは中央のバルーンを破壊することが鉄則。合体バルーンは、3つのバルーンの色の組み合わせで得点が異なっている。

点数稼ぎのコツ

点数稼ぎに有効なのは、合体バルーンを完全に破壊すること。普通のバルーンの降下が9回行われると、次の降下で3つのバルーンが合体する。この合体バルーンは3発で破壊でき、最高で3000点も稼ぐことができるぞ。



モトス

初心者はパーツを惜しむな！

入手できるパーツ数は、全62ラウンドで、パワーパーツ75個、ジャンプパーツ26個。後半では、パワーパーツを3〜5個ぐらい装備しないと戦いがツライので、できれば節約していきたいが、慣れないうちはパーツをガンガン使っていったほうがいいだろう。なにしろコンティニューもラウンドセレクトもないので、先の面を知っておいた方が得策なのだ。どの面でパーツがいくつ入手できるかということを知っていれば、パーツセレクトの作戦も立てやすいぞ。



必殺「座布団落とし」!!

ジャンプして着地した場所のタイルには、ヒビが入る。そこに敵を誘導して2回目のジャンプでタイルもろとも下に落っことす技を「座ぶとん落とし」と呼ぶ。タイミングがシビアだが、マスターしよう。



まんが／石川県　卯梨さん

ナムコミュージアムアンコール

スカイキッド

どうしても先に進めないときは

このゲームは敵を倒しにいこうとすると、逆に撃ち落とされたりして非常にシビア。そこで簡単にある程度先に進めるコツを伝授しよう。画面右上で✚キーを右上に押しながら宙返りをしていると、意外に先に進めるのだ。でも対空砲の爆風に巻き込まれたり、後方からの敵に激突してしまう場合があり、あまり確実ではない。まぁ、イザというときに試すといいかも。

知って得する2つのテクを大公開!!

■2ドット撃ち

木のうしろに[illegible]されていた[illegible]を攻撃するときに[illegible]上の[illegible]は木の[illegible]さから[illegible]ドットほどに突き出ているので、木の上ギリギリを[illegible]では、うしろの[illegible]を破壊することかできるのだ。



■逆さランディング

基地に着陸する[illegible]✚キーの[illegible]を押しながら[illegible]りをすると逆さに[illegible]することかでき、2000点のボーナスか入るのだ。データノートには、この背面着陸の回数もカウントされるぞ。



ローリングサンダー

アルバトロスの2大テク!?

まずは2段撃ちと呼ばれるテクを紹介。弾を2発当てないと倒せないタイプの敵は、1発くらったあとにしゃがむ習性があるので、立って撃ったあとにしゃがんで2発目を撃つことが必須となる。またジャンプすると敵もジャンプすることが多いため、敵を誘導したい場合にはジャンプを使っていこう。



階段すり抜け技を使いタイム短縮

2面の中盤にある階段地帯では、すり抜け技かできる。[illegible]から[illegible]りながらすばやく✚キーを右に入れると、なぜか床をすり抜けてしまうのだ。このテクを使えば、タイムを短縮できるし、敵と戦わなくてもいいのでオススメだぞ。





▲[illegible]

◀[illegible]ャが出現するので要注意!

ワンダーモモ

変身前のモモはこう戦おう

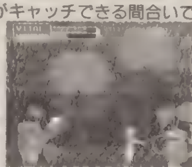
変身前はキック攻撃しかないので、リーチが長く攻撃の出が速いしゃがみキックを多用して戦っていこう。気をつけたいのは正面を向いているときの開脚キック。確かに使える場面もあるんだけれど、攻撃の出が遅いのがネック。方向転換するときに正面を向きやすく、開脚キックになりやすいので、注意しよう。



▶敵が近づくのを待って、しゃがみキックで倒そう。

変身後のモモはこう戦え

モモは変身するとワンダーリングが使えるし、攻撃力が2倍になる。さらにジャンプも高く飛べるようになるので、このメリットを活用して戦おう。ボス戦ではワンダーリングがキャッチできる間合いで、投げては取ってを繰り返せば簡単に勝てるぞ。ただし、アクロボールは避ける場合があるので、ジャンプキックの方が得策。



▶この間合いからワンダーリングで攻撃すれば楽勝です。

ロンパース

まずは敵の動きを知ろう

敵はそれぞれ特有の行動パターンを持っていて、その動きはさまざま。チャップ(自機)に迫ってくる奴や、勝手にゴロゴロ動いている奴など、その行動パターンを知っておけばクリア条件となる鍵の集め方もわかってくる。また、チャップ自身では倒せない石板の中にある鍵は、敵を倒してその場所に復活させ、石板を倒してもらってから鍵を取るテクも必要だ。



▶10ラウンドごとに登場する大グモ。スタート直後は一定の動きをする。



▲中から石板を倒してもらえば、鍵を取れるようになるのだ

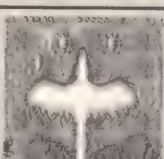
ラウンドセレクトを上手に活用しよう

全61面もある「ロンパース」には、ラウントセレクト機能がついている。まずオプションモードで「TEST ON」にしてテストモードに入り、「RND SELECT ON」とすると、10ラウンドごとのラウンドセレクトができるようになるのだ。でもこれでクリアしても、クリアしたとは見なされないので、ランクは上がらないぞ。

ドラゴンセイバー

ドラゴンチェンジのポイント

ドラゴンチェンジは、基本的にその面に登場するチェンジアイテムを取っていけばいい。たとえば4面では、最初スパークドラゴンで進み、ボス前でアックスドラゴンにチェンジというようにアイテムが出る順番通りにチェンジしていけば問題はない。ただし6面以降はスチールドラゴンが有効。特に最終面は、壁の砲台を破壊しないと弾だらけになってしまうので、スチールドラゴンの追尾弾を利用し、通常では攻撃できない場所の砲台を破壊していけばラクに進めるぞ。



▲各面に登場するアイテムを取り、有効なドラゴンにチェンジ。

『ドラスピ』のBGMでプレイできる

タイトル画面で、対空・対地ボタンを押しながらスタートすると前作『ドラゴンスピリット』のBGMでプレイできるようになる。これはアーケード版にもあったウラワザで、これを使ってクリアすると、エンディングにナムコゲームのヒストリーが流れる「オマケ」(『ドラスピ』にもありました)を見ることができるのだ。





まんが／徳島県 大和飛鳥さん

くるみミラクル

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

©BANPRESTO 1997

全53シナリオ&全30種類のエンディングを見る方法を伝授

このゲームには、53種類もの楽しいシナリオと、30種類ものゆかいなエンディングが存在する。ここでは、全シナリオ&全エンディングが見られる条件を大公開しよう。ちなみに、ゲーム画面で表示されるＬＶゲージは、0～70がＬＶ1、71～150がＬＶ2、151～250がＬＶ3となっている。あと、好感度はそれぞれ上げたいキャラをお手伝いすることで、魔法力は4つ（火・水・地・風）の魔法に関係した妖精と遊ぶことで上げることができるぞ。この3つのことを覚えておけば、下で書かれた表内の条件は達成できるはずなので、がんばって全シナリオ&エンディングを見てほしい。



◀魔法は、シナリオをクリアすることで入手できることが多いぞ

まんが／島根県　すめさん

残り日数	シナリオタイトル	シナリオが発生するための条件
99日	はじめましてで大事件	いそうろう先にアプルの家を選択
	失われた記憶	いそうろう先にナギサの家を選択
	コーラルさんの人気	いそうろう先にコーラルの家を選択
98～90日	くるみの海岸大決戦	ナギサの好感度が56以上
	くるみの海岸大決戦	会話能力が0
	はじめてのおつかい	上記の条件のいずれでもない場合
89～80日	ミモザさんを救え	コーラルの好感度が一番
	魔法の力、科学の力	"はじめてのおつかい"をクリア
	魔法の力、科学の力	"くるみの海岸大決戦"をクリア、コーラルの好感度49以下
	ミモザさんを救え	上記の条件のどれでもない場合
79～70日	真夜中のフルーツ泥棒	ゴゼットの好感度61以上。ガッキーンを持っていない
	お見合いをぶっこわせ	"魔法の力、科学の力"クリア、ライバルの好感度が一番
	まぼろしの草を探せ	コーラルの好感度が一番
	真夜中のフルーツ泥棒	ゴゼットの好感度が一番、ガッキーンを持っていない
	お見合いをぶっこわせ	"魔法の力、科学の力"クリア、オヌマケ16以上
	真夜中のフルーツ泥棒	アプルの好感度が一番、ガッキーンを持っていない
	ラブラブ大作戦	ナギサの好感度が一番
	まぼろしの草を探せ	上記の条件のどれでもない場合
69～60日	チャーチにチャージ！	魔法力の合計が350以上
	お宝バトルロイヤル	ライバルの好感度が一番
	チャーチにチャージ！	コーラルの好感度が一番
	ナギサちゃんの恋	ナギサの好感度が一番
	お宝バトルロイヤル	アプルの好感度が一番
	ナギサちゃんの恋	上記の条件のどれでもない場合
59～50日	むかしばなしの真実	ブライトがいる、魔法力の合計が410以上
	名もなく顔もなく……	オマヌケが31以上
	むかしばなしの真実	ブライトがいる、コーラルの好感度が一番
	あるロッカーの帰郷	アプルの好感度が一番
	名もなく顔もなく……	ナギサの好感度が一番
	裏山の赤い牙	ゴゼットの好感度が一番
	裏山の赤い牙	ライバルの好感度が一番
	あるロッカーの帰郷	会話能力が36以上
	名もなく顔もなく……	上記の条件のどれでもない場合
49～40日	走れココア！	サスサスを持っている、魔法力の合計が480以上
	渋いギャングの悩み	オマヌケが36以上
	姿なき侵入者	コーラルの好感度が一番
	走れココア！	サスサスを持っている、アプルの好感度が一番
	渋いギャングの悩み	ナギサの好感度が一番
	姿なき侵入者	上記の条件のどれでもない場合

あのエンディングを

【大魔法使い】："邪竜復活！"をクリア。火・水・地・風がすべて231以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が350以上。

【大魔法使い（子供バージョン）】："くるみはミラクル？"をクリア。火・水・地・風がすべて201以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が350以上。

【魔法科学者】："見てみて世紀の大発明"をクリア。火・水・地・風がすべて231以上。会話81以上。ライバルの好感度が81以上。

【科学者兼魔法使い】："見てみて世紀の大発明"をクリア。火・水・地・風がすべて201以上。会話71以上。

【お笑い芸人】："ミレーヌ最後の決戦"をクリア。会話71以上。

【賞金稼ぎ】："最後の海上バトル"をクリア。魔法力の合計が800以上。

【トレジャーハンター】："最後の海上バトル"クリア。魔法力の合計が700以上。オマヌケ31以上。

【スーパーヒロイン】："VSアリサついに決着"をクリア。火・水・地・風がすべて201以上。オマヌケ41以上。

【魔法少女戦隊】："VSアリサついに決着"をクリア。魔法力の合計が700以上。オマヌケ31以上。ライバルの好感度が85以上。

【魔法の勇者】：最終日に、火・水・地・風がすべて221以上。

【爆炎の魔法使い】：最終日に、火の魔法力が241以上で、全魔法中一番高い。

【水晶の魔法使い】：最終日に、水の魔法力が241以上で、全魔法中一番高い。

【恵みの魔法使い】：最終日に、地の魔法力が241以上で、全魔法中一番高い。

【春風の魔法使い】：最終日に、風の魔法力が241以上で、全魔法中一番高い。





好感度を知る方法

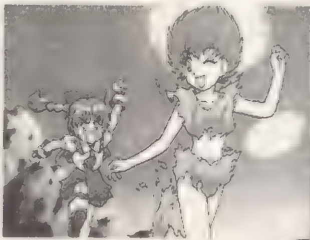
くるみに対する登場人物の好感度は、次のコマンドを入力すれば見られるようになるぞ。まず、タイトル画面でセレクトボタンを押しながら、△、○、×、□、△、○、×、□、△、○、×、□の順番にボタンを押そう。「オッケー」と、くるみのかわいらしい声がしたらコマンドの入力成功。そうすると、ゲーム中（会話画面以外のとき）にセレクトボタンを押せば、好感度一覧画面が見られるようになるぞ。

まんが／富山県　いわきゆーしさん

見るための条件一覧表

【村長】：最終日に、魔法力の合計が700以上。会話51以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が400以上。
【みんなに頼られる魔法使い】：最終日に、魔法力の合計が700以上。オマヌケ51以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が400以上。
【マスターくるみ】：最終日に、魔法力の合計が700以上。会話71以上。アプル＋ナギサ＋コーラルの好感度の合計が200未満。
【ちょっとドジな魔法使い】：最終日に、オマヌケ71以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が400以上。
【良き魔法使い】：最終日に、魔法力の合計が600以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が400以上。
【暗黒魔法使い】：最終日のシナリオをクリアしない。魔法力の合計が、600以上。アプル＋ナギサ＋コーラルの好感度の合計が200未満。
【ふつうの魔法使い】：最終日に、魔法力の合計が600以上。
【サギ師】：最終日に、会話71以上。アプル＋ナギサ＋コーラル＋ライバル＋ゴゼットの好感度の合計が350未満。
【暗黒街のボス】：最終日に、カービンの好感度が91以上で一番高い。
【シスター】：最終日に、ブライトの好感度が91以上で一番高い。
【果実園の農夫】：最終日に、ゴゼットの好感度が91以上で一番高い。
【漁師】：最終日に、ナギサの好感度が91以上で一番高い。
【管理人】：最終日に、コーラルの好感度が91以上で一番高い。
【アイドル歌手】：最終日に起こる何らかのシナリオをクリア。アプルの好感度が91以上で一番高い。
【なにもしない人】：ファーストシナリオ以外、クリアしていない。
【結婚】：上記以外の場合

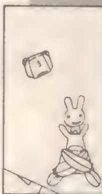
残り日数	シナリオタイトル	シナリオが発生するための条件
39～30日	本家VS元祖	魔法力合計が560以上
	魔法石争奪バトル	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度が一番
	魔法石争奪バトル	"姿なき侵入者"クリア、ナギサの好感度が一番
	くるみはアイドル？	"姿なき侵入者"クリア
	ドラゴン1本勝負	"渋いギャングの悩み"クリア
	魔法石争奪バトル	魔法力の合計が560未満で、上記のシナリオをどれもクリアしていない場合
29～20日	グラニューの弟子現る	魔法力合計が630以上
	ゾンビな嫌がらせ	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度が一番
	ゾンビな嫌がらせ	"姿なき侵入者"クリア、ナギサの好感度が一番
	消えた小犬を探せ	オマヌケ41以上
	200年の約束	アイリスがいる、ナギサの好感度が一番
	怪獣ヤラセ地獄	アプルの好感度が一番
	ゾンビな嫌がらせ	"姿なき侵入者"クリア、コーラルの好感度が76以上
	グラニューの弟子現る	魔法力の合計が560以上、630未満
	消えた小犬を探せ	オマヌケ26以上、41未満
	200年の約束	アイリスがいる、ナギサの好感度が76以上
	怪獣ヤラセ地獄	上記の条件のどれでもない場合
19～11日	砂漠へ送る愛の花	"グラニューの弟子現る"クリア 水の魔法力81以上、地の魔法力151以上
	まぼろしの珍味	リゾートマンションが建っている、キエルーンを持っている
	まぼろしの珍味	リゾートマンションが建っている、ニセニセを持っている
	出た！ 伝統の大悪事	ブライトがいる、オマヌケ41以上、魔法力が合計110以上
	ドラゴン相手に肝試し	上記の条件のどれでもない場合
10～3日	グラニュー最後の泌湯	"砂漠へ送る愛の花"をクリア
	くるみファイト！	"出た！ 伝統の大悪事"が発生している
	海魔めざめる	"砂漠へ送る愛の花""まぼろしの珍味"をクリアしていない "出た！ 伝統の大悪事"が発生していない 地の魔法力151以上、魔法力の合計510以上
2～1日	どうするどうなる？	"まぼろしの珍味"をクリア
0日	くるみはミラクル？	"グラニュー最後の泌湯"をクリア、オマヌケが26以上
	邪竜復活！	"グラニュー最後の泌湯"をクリア、地の魔法力が161以上、風の魔法力が161以上
	くるみはミラクル？	上記2つ以外の条件で、"グラニュー最後の泌湯"をクリア
	見てみて世紀の大発明	"どうするどうなる？"をクリア
	ミレーヌ最後の決戦	"出た！ 伝統の大悪事"が発生
	最後の海上バトル	"海魔めざめる"をクリア、火の魔法力が161以上、風の魔法力が161以上
	VSアリサついに決着	上記の条件のどれでもない場合



▲火・水・地・風の妖精の姿は、くるみの魔法レベルとともにグラフィックもすべて変わるのだ。かわいらしいので、ぜひ全グラフィックを見てほしい。

▼ゲーム中、何をしたらいいのかわからなくなったときには、タップに意見を聞くのが一番の解決法。場面に合わせて、いろいろな策を教えてくれるのだ。







リンダキューブ アゲイン

●発売日／97年9月25日●価格／¥5.800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

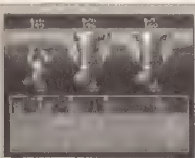
情報なしで捕獲は不可能!?

「リンダキューブ アゲイン」で捕獲の対象となる動物は全部で120種類。シナリオAまたはBでは絶対に捕獲できない動物も存在するが、3本のシナリオを通してしっかりと情報を入手し、なおかつタイミングを誤らなければ、シナリオCの目標である100種の捕獲は不可能ではない。

激レア動物を狙え!

だが、120種完全制覇を目指すとなると、どうしても普通にプレイしていたのでは捕獲できない動物の存在が壁となってしまうだろう。そこで、まずは「こんなの言われなきゃわかんねーよ！」と言いたくなるような、出現させるのに特殊な条件が必要な動物の情報を公開しよう。

ペリカン



▲人の弱みにつけ込むだけあってけっこう強い。メスは性転換するので速攻で。

所持金が0Gのときにしか出現しないというスゴいヤツ。南エリア南東部、ダークリバーを抜けた先に生息しているので、銀行をうまく利用して所持金をなくしてから捕獲に向かうのがポイント。

カンガル

一応南エリア西部の砂漠が生息地帯だが、ケンのHPが半分以下にならないと出現しない。ネオケニアでは、前述のペリカンと並んで「人の弱みにつけ込むヤツ」の代名詞にされている。なお、ネブールのオークションでも入手可能だ。



◀特殊能力を使って捕獲だ



◀オークションも活用せよ

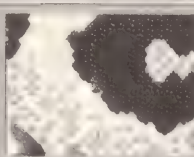
バッタ

普通に歩いていたのでは星が滅んでも出会えない。バッタは、ローズガーデンのマダムロゼに呼び出されないと出現しないのだ。マダムロゼを適当に弱らせて、バッタを呼ぶのを待つのがいいだろう。



▲バッタを呼ぶ前に間違ってマダムロゼを倒してしまわないように気をつけよう。

クジラ



▲右側の島がクジラ。間違いなくネオケニア最大の動物だ。強さも半端じゃない。

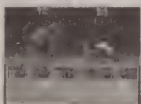
Gファクトリーの右側、G−01の海上に秋を除いた1季節ごとに1回出現。そのチャンスを逃すと次の季節までおあずけだ。リンダの特殊能力「鳴きマネ」や、肉を使って確実に遭遇、捕獲しよう。

カメレオ

地下エデンの南方、プテラノテラスの1Fもしくは2Fに生息している。が、保護色のために肉眼では発見できない。そこで役立つのがリンダの「鳴きマネ」。姿の見えないカメレオも、向こうの方から寄って来てくれるというワケだ。



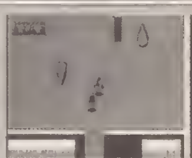
◀鳴きマネでおびきよせる



◀戦闘中は見えるから安心

ウシ

8年目の春になると、箱船3Fにあるケンとリンダの生活スペース、通称「愛の巣」にうようよとわきだすようになる。ハッキリ言って弱いので、飛び散らせないように気をつけて戦うべし。



▲メスはオークションやカエル♀の解体、プチプチ卵から入手することもできる。

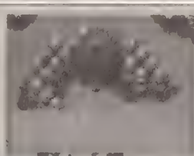
アンコウ♂

アンコウは一応ガピアが生息地帯だが、結論からいえばアンコウのオスは戦闘で出現しないために捕獲することはできない。ピカピカ卵をふ化させるか、オークションで入手するしか方法がないのだ。



▲ナマコが呼ぶまで粘る、という手もある。ヒマがあるという人はぜひ。

クワガタ♀



▲フローラジャムの木か夏につける青い果実を腐らせれば、鮮血の果実になる。

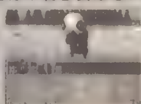
リボンの花を咲かせるか、1996年の春になると、ローズガーデンのケビンという少年から鮮血の果実が欲しいという依頼が入る。1996年冬までに鮮血の果実を渡せば、クワガタのメスがもらえるぞ。

パンダ

出現条件は比較的簡単。西エリアに生息する動物（ダンジョン内含む）をすべて捕獲すれば、西エリア中央部に現れる。ただし、強さは最強クラス。特殊能力が効かないので、怪物系の獣人に変身できなければもはや勝ち目はないぞ。



◀特殊能力が効かないのだ



◀獣人化して戦うといい

アイアイ

ハーディアの発電所の2Fに住んでいる老夫婦。1999年の春に彼らの元を訪れると、なんと自分たちがアイアイである、という衝撃の事実を告白してくれるのだ。その後は戦闘なしで捕獲されてくれるぞ。



▲すべての人に話を聞く、という基本を守っていれば見つけるのは難しくない!?





まんが／北海道　砂山海蓮さん

(C)Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System,MARS and NEC Home Electronics,Ltd.

禁断の力を継承せよ！　魔獣の指輪完全入手ガイド

ネオケニアを旅しているときに、「かつて神の怒りに触れたため、封印された８体の魔獣がいる」というピースチャンの伝承を聞いたことがあるだろう。実はこれは単なる伝承ではなく、８体の魔獣は実際に存在する。そして、なんと動物と同じようにその能力を身につけることもできるのだ。そのカギとなるのが、ネオケニア各地に散らばる魔獣の指輪。この指輪を対応する魔獣のカプセルにはめ込むことで、ケンとリンダは魔獣の能力を継承、習得することになる。魔獣の能力は、120種完全制覇には欠かせない力となってくれるはず。それではさっそく、この能力を得るための指輪入手＆魔獣のカプセルへの道のりを公開しよう！

ヤバサテの指輪

オズポートホテルの地下にあるバーの楽屋にある。楽屋の鍵は、街のそこかしこにいる浮浪者に２万G寄付するともらえるぞ。指輪に対応した魔獣のカプセルは、アナビス１F左下からワープすればすぐの場所にある。この指輪は、ケンに「土のヤバサ」という特殊能力を習得させてくれるぞ。





◀敵の最大HPから現HPを引いて２で割った数値のダメージを与える。

ツィアテの指輪

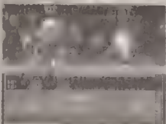
ドギファのホテルで指輪を自慢していたご婦人が、指輪を盗まれたと放心状態になっていたのはおぼえているかな？　これは、南エリアA－16のカカーナホテルを根城にしたカラスの仕業。ホテル３F右下の巣を根気よく探せば、ツィアテの指輪が見つかるぞ。ツィアテのカプセルは、マーブルポリスB１Fの階段を下りてワープした先にある。ここでは、ケンが「風のツィア」を習得できる。



◀正面の敵全員に、通常の1.5～2.5倍の攻撃力で攻撃する。

ヤバサの指輪

サマキアの固有種であるアリ。そのメスを解体すると１度だけ出てくるのがヤバサの指輪だ。メスは春に１匹だけしか出現しないので、飛び散らせないように注意しよう。ヤバサに対応するカプセルはヤバサテと同じ場所にある。このカプセルからは、リンダが「月のヤバサ」を習得するぞ。





◀「月のヤバサ」には、敵全員を眠らせるという実に便利な効果がある。

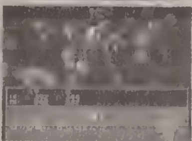
ツィアの指輪

地下エデンE－07、小アナビスと呼ばれるダンジョンの１Fで入手できる。この指輪に対応するカプセルは、同じくマーブルポリスのB１F、右奥にある石板を動かすと現れる隠し階段を下っていった先のワープポイントからワープすれば目の前だ。ここではリンダが「炎のツィア」という、味方全体の攻撃力を大幅に上昇させる能力を修得する。強敵と戦うときなどに特に有効。



◀強敵と戦うときに、こちらの攻撃力を上げておくのは基本。

ハラバテの指輪

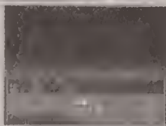


▶捕獲できる経験値にもならないが、急ぐときはこれでGO。

この指輪はなんと、箱船の操縦室に置いてある。つまり、シナリオC開始直後にいきなり入手できるのだ。ただし、対応するカプセルへは地下エデンＩ－11、メルトポットB２F最下段一番左の階段を上ったところからワープしないと行けないぞ。ここでケンが習得する「泡のハラバ」は、敵全員を破裂させてしまうという強力無比な技。行く手をはばむ動物はこれでイチコロだ！

アダマテの指輪

ドギファの遺産相続イベントで、太郎の首輪をナターシャに渡せば、報酬に加えてアダマテの指輪をもらうことができるぞ。魔獣のカプセルは、東エリアV－17のルリナスタワーからワープして行こう。特殊能力「金のアダマ」はケンが習得する。味方１人のHPを完全回復できる能力だ。

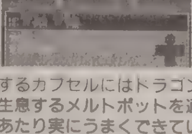




◀BPの消費も大きいが、いざというときに頼りになる能力だ。

ハラバの指輪

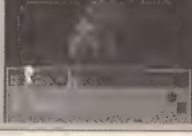
南エリアC－21、ガレックスの廃墟の下の方にある隠し部屋の中に、ハラバの指輪が入った宝箱がある。これも比較的簡単に入手できるが、対応するカプセルにはドラゴンやツノ野郎といった強敵の生息するメルトポットを通らないと行けない、というあたり実にうまくできている。ここで習得できるのは、リンダの「水のハラバ」。味方全員の素早さを上げることができる特殊能力だ。



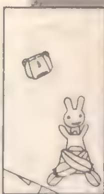
◀攻撃力の次に大事な能力、上げておくに越したことはない。

アダマの指輪

地下エデンR－16、フォンタナの中央部の滝壷の裏の部屋にある。カプセルの前に行くには、まずルリナスタワーのB１Fで赤いスイッチを入れる。３F右下の部屋の崩れた壁から１度落ちて、１F右上の部屋からワープ、２F上部の通路を左に進む（レーザーがあるが我慢）。１Fでワープして左上の部屋の外壁沿いに進めば、地下への階段だ。リンダに「光のアダマ」を習得させよう。



◀「光のアダマ」は、味方全員の体力を回復させる特殊能力だ。





まんが／岐阜県　コージンさん

卒業Vacation

●発売日／97年10月16日●価格／¥5,800
●メーカー／毎日コミュニケーションズ
●ジャンル／SLG+AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

©1997 毎日コミュニケーションズ／マーカス

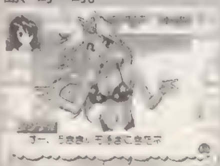
憧れのヒロインとハッピーエンドを迎えるための方法を伝授

目当ての女の子がどこにいるのかひと目でわかるスケジュール表を大公開！表内にはミニゲームや、イベントが発生する場所や時間もわかるので、これを見てゲームを進めよう。また、女の子の好感度を上げるテクニックも紹介するぞ。

完全スケジュール表の見方

このゲームでの女の子の1日の行動は、3つの行動時間に分けられている（表内の1は午前、2は昼、③は午後）。表内で、地名の前に がついているのは「ミニケームが発生する場所」で、 がついているのは「イベントが発生する場所」を表す。

また、各略称文字の意味は以下の通りだ。ビ＝ビーチ、湖＝湖、遺＝遺跡、港＝港、洞＝洞くつ、川＝川、河＝河口、珊＝珊瑚礁、島＝離れ小島、町＝町。



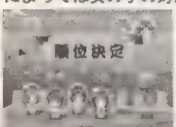
◀この表さえあれば、女の子のスケジュールが一目瞭然だ。

◉完全スケジュール表を見て女の子と出会ったあとは……

女の子と出会ったときに発生するイベントの「会話」は、好感度を上げる重要なポイントだ。会話中にときどき発生する選択肢で、目当ての女の子を立てるような選択をすれば、主人公に対するその女の子の好感度が上がる。また、女の子が複数登場している場合は、好感度を上げた女の子以外は下がってしまう。メンバーの中に目当ての女の子がいない場合は、「プレイヤー自身に関する選択肢」を選ぶようにしよう。

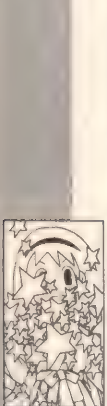
◉ミニゲームも重要だぞ!!

特定の場所(表内◎印)に行くと、発生するミニゲーム。一見、本編とは独立したオマケ的存在にも感じられるが、成績によっては女の子の好感度が変わってくるのだ。ゲーム本編を始める前に練習をしておき、本番で高得点を出そう。





▲「水中漫才」は、ボタンの連射速度がポイントになる。
▶「カレーをつくろう」のスロットは、目押しが可能。





まんが／京都府 樹塚ともかおさん

15人の女の子のスケジュール表

		伊藤	二波	戸塚	横山	西川	谷	犬塚	安田	桜井	石橋	中本	加藤	新井	志村	高城
8／2	1	河	湖	ビ	港	港	川	ビ	珊	遺	遺	ビ	河	町	ビ	ビ
	2	洞	珊	港	川	川	洞	港	町	ビ	ビ	港	洞	遺	港	港
	3	島	川	町	遺	遺	島	町	湖	河	河	町	島	港	町	町
8／3	1	遺	洞	川	町	河	河	珊	町	町	遺	湖	町	町	洞	洞
	2	河	川	港	洞	島	島	ビ	洞	洞	河	珊	洞	洞	川	川
	3	洞	島	遺	ビ	珊	珊	港	ビ	ビ	洞	町	ビ	ビ	島	島
8／4	1	川	島	河	ビ	島	河	川	珊	島	町	河	湖	珊	島	珊
	2	洞	湖	島	遺	湖	島	洞	ビ	湖	珊	島	港	ビ	湖	ビ
	3	河	遺	港	川	遺	港	河	湖	遺	ビ	港	珊	湖	遺	湖
8／5	1	洞	珊	遺	港	ビ	湖	珊	遺	遺	洞	洞	珊	洞	町	港
	2	珊	島	湖	遺	河	川	島	湖	湖	珊	珊	島	珊	洞	遺
	3	河	川	ビ	町	珊	港	川	ビ	ビ	河	河	川	河	島	町
8／6	1	川	洞	島	川	島	川	河	川	ビ	湖	河	河	湖	川	珊
	2	珊	洞	港	珊	港	珊	遺	珊	島	町	遺	遺	町	珊	ビ
	3	町	洞	遺	町	遺	町	ビ	町	珊	川	ビ	ビ	河	町	港
8／8	1	河	港	ビ	洞	珊	遺	遺	洞	遺	洞	町	ビ	河	河	遺
	2	港	町	川	珊	島	ビ	ビ	珊	ビ	珊	湖	川	港	港	ビ
	③	島	珊	町	遺	湖	港	港	遺	港	遺	☆河	町	島	島	港
8／9	1	港	ビ	町	遺	ビ	町	洞	遺	遺	遺	遺	河	洞	町	川
	2	ビ	遺	河	洞	遺	河	島	洞	洞	洞	洞	珊	島	河	港
	③	遺	珊	湖	島	珊	湖	川	島	島	島	島	ビ	川	湖	☆町
8／10	①	川	川	川	珊	島	珊	町	河	港	河	湖	珊	川	川	湖
	②	洞	洞	洞	島	河	島	港	河	ビ	町	川	島	洞	洞	川
	③	港	港	港	洞	港	洞	ビ	湖	河	☆珊	遺	洞	港	港	遺
8／11	1	川	洞	湖	洞	珊	ビ	珊	町	珊	珊	町	珊	港	洞	川
	②	洞	遺	珊	遺	ビ	町	ビ	河	ビ	ビ	河	ビ	島	遺	洞
	③	町	島	ビ	島	河	☆川	河	港	河	河	港	河	洞	島	町
8／12	1	☆河	川	港	湖	町	洞	町	遺	川	港	洞	洞	川	川	港
	②	☆河	町	洞	遺	港	ビ	港	川	町	洞	ビ	ビ	町	町	洞
	③	☆河	ビ	湖	珊	遺	島	遺	港	ビ	湖	島	島	ビ	ビ	湖
8／14	1	島	洞	遺	ビ	洞	遺	遺	河	洞	港	ビ	遺	川	遺	河
	②	町	ビ	河	川	ビ	河	河	珊	ビ	湖	川	河	洞	河	珊
	③	港	島	町	珊	島	町	町	川	島	遺	珊	町	☆ビ	町	川
8／15	1	珊	島	島	河	珊	湖	島	河	町	湖	港	湖	珊	ビ	珊
	②	町	ビ	ビ	洞	町	河	ビ	洞	遺	河	川	河	町	港	町
	3	洞	珊	珊	湖	洞	島	珊	湖	港	島	ビ	島	洞	町	洞
8／16	1	湖	島	町	港	遺	遺	遺	島	島	島	洞	川	湖	洞	島
	2	遺	ビ	港	珊	河	河	河	ビ	ビ	ビ	島	洞	遺	島	ビ
	3	川	珊	洞	湖	ビ	ビ	ビ	珊	珊	珊	町	港	川	町	珊
8／17	1	遺	河	川	遺	町	港	川	ビ	遺	町	河	川	川	町	湖
	2	島	港	湖	島	遺	町	湖	川	島	遺	港	湖	湖	遺	珊
	3	河	洞	町	河	島	珊	町	湖	河	島	洞	町	町	島	ビ
8／18	1	河	珊	遺	遺	町	遺	洞	遺	ビ	川	河	洞	川	珊	洞
	2	河	湖	港	港	ビ	港	川	港	島	河	珊	川	河	湖	川
	3	湖	洞	町	町	港	町	島	町	珊	湖	川	島	湖	洞	島
8／19	1	島	遺	湖	洞	洞	洞	島	島	遺	川	島	町	島	港	川
	2	遺	町	湖	ビ	ビ	ビ	遺	遺	町	島	遺	河	遺	珊	島
	3	河	洞	湖	川	川	川	河	河	洞	港	河	珊	河	島	港
8／21	1	湖	珊	港	町	島	川	洞	珊	洞	珊	河	河	河	湖	珊
	2	河	島	河	ビ	湖	町	川	島	川	島	港	港	港	河	島
	③	町	川	町	☆湖	港	遺	ビ	川	ビ	川	珊	珊	珊	町	川
8／22	1	珊	河	川	川	洞	川	島	湖	湖	町	川	島	湖	川	洞
	2	洞	港	湖	湖	ビ	湖	珊	島	島	川	湖	珊	島	湖	ビ
	3	町	ビ	河	河	島	河	川	遺	遺	港	河	川	遺	河	島
8／23	①	島	島	珊	ビ	ビ	遺	ビ	遺	遺	島	川	洞	ビ	珊	港
	2	川	川	洞	湖	湖	珊	湖	珊	珊	川	遺	町	湖	洞	ビ
	3	珊	珊	島	町	町	ビ	町	ビ	ビ	珊	湖	港	町	島	河
8／24	1	遺	洞	島	港	ビ	洞	島	町	ビ	港	島	洞	洞	珊	洞
	2	珊	島	遺	湖	洞	島	遺	河	洞	湖	遺	島	島	ビ	島
	③	ビ	遺	港	島	湖	遺	港	珊	湖	島	港	遺	遺	川	遺
8／25	1	港	町	洞	港	遺	町	ビ	港	港	遺	河	河	珊	河	港
	2	島	港	珊	島	湖	港	洞	島	島	湖	町	町	川	町	島
	3	川	河	ビ	川	町	河	島	川	川	町	港	港	遺	港	川
8／27	1	川	川	洞	ビ	島	珊	港	島	川	ビ	町	ビ	島	ビ	洞
	②	町	町	川	島	河	湖	遺	河	町	島	港	島	河	島	川
	3	珊	珊	町	港	湖	ビ	洞	湖	珊	港	遺	港	湖	港	町
8／28	1	湖	ビ	遺	洞	洞	遺	遺	島	珊	島	遺	遺	港	湖	洞
	2	洞	珊	湖	島	島	湖	湖	遺	川	遺	湖	湖	ビ	洞	島
	3	町	島	洞	河	河	洞	洞	港	ビ	港	洞	洞	珊	町	河
8／29	1	島	遺	町	港	川	港	河	遺	港	ビ	ビ	河	港	ビ	港
	2	港	ビ	川	遺	珊	遺	洞	ビ	遺	河	河	洞	遺	河	遺
	3	町	港	珊	ビ	島	ビ	遺	港	ビ	湖	湖	遺	ビ	湖	ビ

日付の抜けている7、13、20、26日は、強制イベントが発生するので省略しています。

©CAPCOM CO.,LTD.

ロックマンX4

●発売日／97年8月1日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

4つのパーツ、ハート（ライフアップ）、サブタンクの場所を大公開！

激戦を勝ち抜くためには欠かせない、パワーアップアイテムの隠し場所を一挙に大公開！　これを参考に全部入手して、完全クリアを達成しよう。
文中のアイテム名の略称は、ハート：ライフアップ、Eタンク：エネルギータンク、Wタンク：武器エネルギータンク、EX：エキストラアイテム。


▲ハーツ類はエックス限定の強化アイテム。ゼロで同じ場所へ行ってもなにもないので注意！

ジャングルステージ　入手アイテム　フットパーツ、ハート

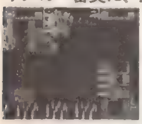
ステージ前半。滝に沿って下へ進むエリアの右側の壁に隠し部屋がある。そこを奥に進むと、フットパーツが入手できるぞ。ここを訪れたら必ずゲットしておこう。
ステージ後半。木を登り降りしながら進むエリアには、ライジングファイアや龍炎刃で燃やすことができる木がある。その燃える木のどれかにハートが隠されているぞ。木を燃やすことができる炎系の武器を入手したら、真っ先に取りに来るように！


◀滝の右側の壁を注意深く見ながら降りよう。


◀燃やせる木は部分的に色が変わっている。見逃すな。

エアフォースステージ　入手アイテム　アームパーツ、ハート

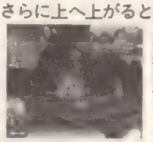
ステージ後半。移動する足場に乗って針の床を進むエリアの一番奥に、上方への通路が見える場所がある。ライトニングウェブを使ってその通路を上方に進むと隠し部屋があり、そこにアームパーツがあるぞ。
ステージ前半。頭上からレーザーが照射されるエリアの破壊される足場の上にはハートが置いてある。足場が破壊されると、ハートは画面外へ落下してしまうので、ダッシュジャンプですばやくゲットだ。


◀ライトニングウェブを使ってジャンプ。


◀レーザーが照射される前に入手するのだ。

ボルカノステージ　入手アイテム　ボディパーツ、ハート

ステージ後半。ライデンが置いてあるエリアでは、ライデンに乗ってジャンプし、さらに上へ上がるとボディパーツが隠された場所へ行ける。ただし、途中の壁はアームパーツ＋ツインスラッシャーの溜め撃ちでないと破壊不可。
ステージ後半。レプリフォースのライドアーマーを倒して崖を登っていくエリアでは、崖の頂上から画面左へダッシュジャンプをすると、ハートが置いてある場所へ行くことができる。


◀パーツは足場の上。ジャンプして飛びつこう。


◀ハートは左側の崖の上。ダッシュジャンプしかない。

サイバースペースステージ　入手アイテム　ヘッドパーツ、ハート、Eタンク

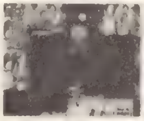
ステージ前半。3つのエリアでSランクを出すと、それぞれ違ったアイテムが入手できる。エックスの場合、1つ目でハート。2つ目でEタンク。3つ目でヘッドパーツ。ゼロでは1つ目で1UP。2つ目でハート。3つ目でEタンク。ランクは、そのエリアのクリアタイムで決定される。ミスを減らしてすばやく突破しよう。


◀ここにはエックス専用のヘッドパーツがある。

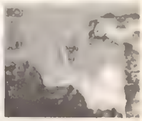

◀すばやくクリアしないとSランクにはならない。

スノーベースステージ　入手アイテム　ハート、Wタンク、EXタンク

ステージ前半。ライジングファイアや龍炎刃の炎で溶かせる天井がある。これを溶かすとハートを入手できる。
ステージ中盤。崩れる足場を滑りながら進むエリアで、一番奥の壁を上へ上っていくとEXアイテムがある。
ステージ後半。氷のブロックを破壊しながら進むエリアのブロックの中にWタンクが隠されている。

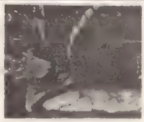

▲前半は天井に注意しながら進むこと。


▲氷のブロックをすべて破壊していこう。


▲ライトニングウェブか2段ジャンプで。

マリンベースステージ　入手アイテム　ハート、Eタンク

ステージ前半。洞窟内の足場が上下2段になっている場所の下段にハートが置いてある。上段から落下しながら、ピンポイントでダッシュだ。
ステージ後半。海上で上下2段になっている場所の上段にEタンクがある。コンテナを破壊しないと取れないので、ダッシュか、攻撃で破壊してしまおう。


◀落下しながらダッシュ。タイミングが重要。


◀ダッシュか攻撃で、コンテナを破壊しよう。

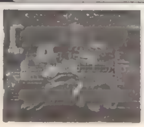
バイオラボラトリーステージ　入手アイテム　ハート

ステージ中盤。落下する足場の上段にハートが置いてある。上段へ行くにはライトニングウェブか空円舞（2段ジャンプ）が必要なので、まずはそれらを入手。


◀足場を落としておいてから、ゆっくり取りにいこう。

ミリタリートレインステージ　入手アイテム　ハート

ステージ後半。ライドアーマーのライデン入手後の列車の上に置いてある。最初にここを訪れて入手し、一段階パワーアップしておくのが得策だろう。


◀わかりやすい位置にあるので、なんなく入手可能。





まんが／徳島県　大和飛鳥さん

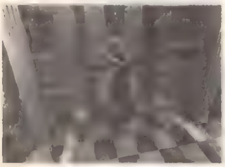
バイオハザード ディレクターズカット

●発売日／97年9月25日●価格／¥4,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

(C) CAPCOM CO.,LTD.

アレンジモードに挑む戦士たちに贈るアドバイス

このゲームは、オリジナルの『バイオハザード』に「ビギナー」と「アレンジ」という2つのモードを追加したものだ。「ビギナー」は、主人公の体力や手に入る弾丸を増やし、全体の難易度を下げたもので、「アレンジ」は、アイテムの位置や敵の数などを変えて、オリジナルより難しいものになっている。ここでは、その難しい「アレンジ」を攻略していこう。ただし、「すでにオリジナルをクリアしている」という前提で話を進めていくので、オリジナルと同じ場所にあったアイテムなどの説明は省略している。



このページの攻略を読む前に、まずはオリジナルをクリアしておこう。

◀オリジナルモードでしっかり練習。基礎を身に付けよう。

戦うよりも、逃げることを心がけろ!

「アレンジ」は、アイテムと敵の位置が変更された上に、数が圧倒的に違っている。特に弾丸の数は少なくなっているので、プレイするときは注意が必要だ。オリジナルと同じ気分で弾薬をガンガン使っていると、あっというまに弾切れになってしまうぞ！

「動きの遅い敵に対しては、極力戦いを避けて弾丸を使わない」など、残段数はオリジナル以上に気を使っていこう。そうしないと、あとでツラくなってくるぞ。さらに、ゾンビの中にはオリジナルより数段防御力とHPの高いものがいる。コイツとヘタに戦ってしまうと、ムダに弾丸を消費してしまい、これまたあとでツラくなってくる。とにかく「ヘタに戦わない」、これがクリアへの早道なのだ。

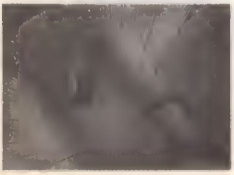


▶ゾンビは極力無視。走って避けるテクニックを身につけよう。

アレンジモードクリアのためのエリア別ワンポイント攻略!

◉洋館

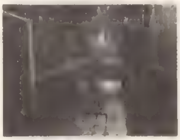
オリジナルモードと比べて、もっともアイテムの配置が変わっているのがこの洋館だ。ここでは重要アイテムのクレストとカギのありかを紹介しよう。**鎧のカギ**：2階テラスのフォレストの死体が持っている。**スタークレスト**：食堂2階の石像を落とすと、その残骸から見つけられる。**エンブレム**：洋館2階、右中央の鎧が並ぶ部屋にある。ただし、オリジナルモードと同じトラップがあるので注意。**ムーンクレスト**：シカの剥製の部屋の隣り、水槽のある部屋でまず半分が入手できる。もう半分は、ヨーンを倒すと手に入るぞ。**剣のカギ**：リチャードが倒れている廊下の先、小さな食卓がある部屋の隠し扉の奥にある。**ウインドクレスト**：オリジナルモードでスタークレストがあった部屋にある。**ゴールドエンブレム**：オリジナルモードと同じく、ピアノの部屋のスミにある隠し部屋にある。**青い宝石**：ゴールドエンブレムを食堂の暖炉の上のくぼみにはめると入手できる。**盾のカギ**：青い宝石を1階左奥の虎の彫像にはめれば、手に入る。**サンクレスト**：オリジナルモードで鎧のカギがあったところ（除草剤を使った部屋）にある。



◀剣のカギは、ジル編では不要のため登場しない。

◉寄宿舎

クレストを集めてやってきた寄宿舎。ここでは、オリジナルモードと違うところがあまり見当たらない。違うのは、重要アイテムの配置くらいだ。以下で重要アイテムの位置を紹介するので、これを見てどんどん先に進もう。**制御室のカギ**：プラント42の後ろの暖炉の中（オリジナルモードでは兜のカギがあった場所）。**白紙の本**：ビリヤード台のある部屋の机。**兜のカギ**：制御室の棚の上。



◀基本的にオリジナルモードとあまり変わらないエリア。敵の数も変わらないので、ラクチン。

◉洋館

2度目の洋館。ここも、オリジナルモードとの違いが見られない。ただし、ここでも重要アイテムのいくつかは入手場所が変わっているぞ。**最後の書（上）**：2階左奥の書斎にある。**バッテリー**：最後の書があった部屋の隣りから行ける小部屋に置いてある。これ以外はオリジナルモードとまったく同じだ。ただし、敵が非常に多くなっているので、注意して先に進もう。



◀強敵のハンターがあちこちに！ そろそろベレッタでは戦いがキツくなってくるところだ。

◉中庭地下

ここもほかと同じように重要アイテムの入手場所が変わっているが、通路が1本道な上、部屋の数も少ないので、普通に進んでいけばなんの問題もないハズ。ちなみに重要アイテムの入手場所は、以下の通り。**六角クランク**：エンリコが持っている。**最後の書（下）**：2回目のクランクを使用する通路の先にある。**制御室のカギ**：オリジナルモードで、最後の書（下）があった場所にある。



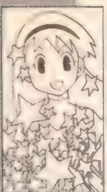
◀アイテム配置の違いこそあれ、ゲームの進行には全然影響してこない。一度クリアしていれば楽勝

◉研究所

最後の戦いの場、研究所。ここにはMOディスクが2枚あるが、どちらも名称が同じなので便宜上「MOディスク（1）」「MOディスク（2）」として入手場所を紹介。**MOディスク（1）**：オリジナルモードではなにもなかったセキュリティロックを外すための端末がある部屋に置いてある。**MOディスク（2）**：オリジナルモードで制御室のカギがあったところにある。



◀この辺の仕掛けも、オリジナルモードとまったく同じ。慣れた人は、ここまでくればクリアも同然!?





まんが／福島県 FOXさん

ポルシェチャレンジ

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、NC、2P対戦可

インタラクティブコースの仕掛けを徹底解説!

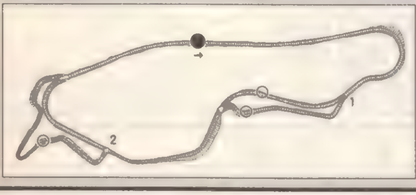
各モードの「ノーマルタイプ」と「ロングタイプ」のコースでそれぞれ1位を取れば、新たに「インタラクティブ」というコースが選択可能になる。ここでは、走るたびにコースの状況が変化する「インタラクティブ」を解説していこう。ちなみに、マップ内の「●」がスタート地点、「◯」がチェックポイントで、仕掛けは数字で表している。仕掛けは、対応する数字の文章で解説しているぞ。



◀このゲームでは、接触は大きなタイムロスにはならない。

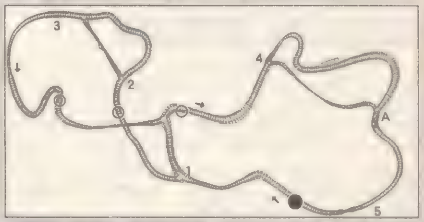
Stuttgart

1：分岐点。ここでは、遮断機によって左右どちらかのコースが閉鎖されていて、決められたコースにしか進めない。遮断機は、各周回での先頭車両が近づくたびに左右交互に開閉する。1周目でどちらのコースが開いているかは、ランダムで決められる。
2：分岐点。ここでも左右どちらかのコースが閉鎖されている。「1」の分岐点と違い、どちらが閉鎖されるかは完全にランダムとなっている。



Alpine

1：分岐点。どちらが閉鎖されるかはランダム。
2：教会の門。ランダムで門が開いている場合があり、このときに中に進むと、近道が可能(写真㋐参照)。
3：水溜まり。この上を通過すると、次のチェックポイントまでスリップしやすくなる。通過しないこと!
4：A地点にある三角コーン3つをすべて倒すと、次の周回に近道となるコースが現れる(写真㋑参照)。
5：道路左側に岩がある(1～2周目のみ)。





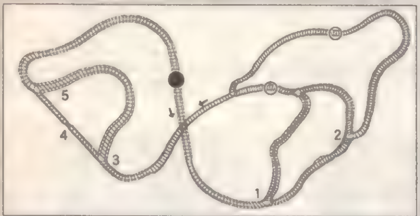
▲写真㋐。マルの部分で、門が開いているかどうかわかる。

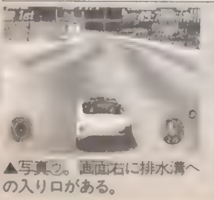
▼写真㋑。少し見にくいが右の方に三角コーンがある。



USA

1：排水溝。ランダムで入り口が開いている場合がある。排水溝のコースに進めば近道(写真㋒参照)。
2：分岐点。ランダムでどちらかのコースに進む。
3：分岐点。この付近の標識が点滅していたら、この先の橋が閉鎖されている(写真㋓参照)。
4：橋。橋の上にある箱をひいてしまうと、次の周回で、橋へのコースが閉鎖されてしまう。注意!
5：ランダムで、バンが道路を横切ることがある。





▲写真㋒。画面右に排水溝への入り口がある。

▼写真㋓、マルの部分の点滅時に、橋は閉鎖されている。



JAPAN

1：この付近の路肩にあるカゴをふっ飛ばすと、それ以降の2周回でA地点にある寺院の門が開く。
2：分岐点。ランダムでどちらかのコースに進む。
3：分岐点。ランダムでどちらかのコースに進む。
4：2～3周目に標識が登場する。
5：分岐点。遮断機は車6台が通過するごとに開閉し、開閉しているかは、電光掲示板で判別可能(写真㋔参照)。
6：ゲート。デザインで分岐が決定(写真㋕参照)。





▲写真㋔。×が表示されている場合、遮断機は閉じている。

▼写真㋕。マルの部分にマークがある場合、近道が可能。







まんが／愛知県　山口27号さん

(C)Sony Computer Entertainment Europe(A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All rights reserved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG.

マーヴル・スーパーヒーローズ

- ●発売日／97年9月23日●価格／¥5,800
- ●メーカー／カプコン
- ●ジャンル／対戦ACT
- ●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2P対戦可

©MARVEL SUPER HEROES & 1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHT RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHT RESERVED.

3人の隠しキャラを使って爽快にプレイを楽しもう!

エリアルレイヴを始めとした爽快感あふれるゲーム展開が魅力の『マーヴル』。このゲームには、最初から使える10人（?）のキャラに加え、3人が隠しキャラとして用意されている。ここでは、その隠しキャラの出し方と、基本的な戦い方を紹介するぞ。ほかのキャラをはるかにしのぐポテンシャルを持った彼らでプレイして、さらに『マーヴル』を爽快に楽しんでもらいたい！

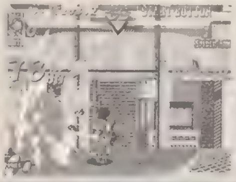
重要 まずはこの条件を満たすことが必要だ!

隠しキャラを出すためには、まずは1回ゲームを最後までクリアすることが必要。そのあと、下で紹介するコマンドを入力すればOK！　ただし、この出現コマンドの入力には、コツがあって、最後のボタンを押しっぱなしにする必要がある。例えばアニタなら、✚キーでコマンドを入れたあとに、弱Pを押しっぱなしにして中Pを押し、さらにそのまま強Pを押すのだ。

アニタ

出現コマンド ✚キー↑・→・↓・←・↑・→・↓・←・↑後、弱P・中P・強P

アーケード版(SS版もあるが)『ヴァンパイアハンター』に登場する、ドノヴァンが連れている少女。基本的にオマケのキャラで、ゲームの自キャラとして登場するのは今回が初めて。見ての通り、体が小さく、そのため相手の攻撃の多くを無効化することができるのが強み（サイロックのサイブラストをダッシュですり抜けられる！)。体の大きさに比例してリーチは非常に短いが、必殺技はどれも強力で、中でも鈴鈴召喚と豪鬼召喚は空中で出せるので有利だ。特に鈴鈴召喚はボタン連打でヒット数も大幅に増えるため、インフィニティゲージを溜めるのにもってこい。そしてゲージが溜まったら、とにかくLOVE FOR YOUを出そう。その破壊力はすさまじいぞ！



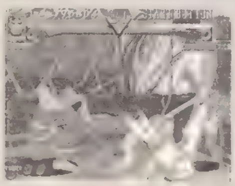
◀このすさまじいまでのヒット数！　削りでも尋常ならざるダメージを与えるのだ。まさしく最強(狂)!?

	技名	コマンド
必殺技	キルシュレッド	P+K同時押し後P+K
	豪鬼召喚	→↓↘+P
	鈴鈴召喚	←↓↙+P
インフィニティスペシャル	LOVE FOR YOU	↓↘→+P3つ同時押し
キャラ特性	4段ジャンプ	空中で3回まで↖か↑か↗

サノス

出現コマンド ✚キー↑・↑後、強P・中P・弱P

普通にプレイしていると、最終ボスとして登場するサノス。すべてのジェムを使ってくるため、敵に回すと強力！　しかし、自分が使うと、ジェム攻撃がインフィニティスペシャルになってしまうため、それほど強力でなくなってしまう。また、必殺技も2つと、全キャラ中もっとも少ない。ただ、立ち強パンチやしゃがみ強キックなどのリーチがすさまじく長いので、うまく攻撃に混ぜていけば、十分に必殺技の代わりをはたしてくれるだろう。また、必殺技のデススフィアは、当たれば相手を一定時間行動不能にすることができる。うまく使えばインフィニティスペシャルにつなげやすくなるぞ。



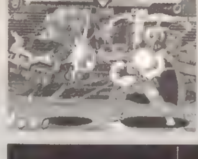
◀画面端までとどくしゃがみ強キック。ヒット数も多く、頼りになる技だ。

	技名	コマンド
必殺技	タイタニックラッシュ	←↙↓↘→+P
	デススフィア	↓↘→+K
インフィニティスペシャル	ガントレットリアリティ	←↓↙+弱P
	ガントレットスペース	←↓↙+中P
	ガントレットパワー	←↓↙+強P
	ガントレットタイム	←↓↙+弱K
	ガントレットソウル	←↓↙+中K
	ガントレットマインド	←↓↙+強K

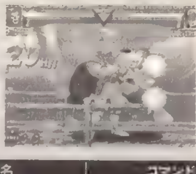
ドクタードゥーム

出現コマンド ✚キー↓・↓後、弱K・中K・強K

普通にプレイしていると、サノスの前に登場する中ボス格のキャラ。いかつい外見とは裏腹に、接近戦より遠距離戦を得意とするタイプだ。その最たる理由に、必殺技の性能が挙げられる。彼の持つ3つの必殺技は、どれも遠距離用の技なのだ。しかも、攻撃が判定されるまでの時間が遅いため、不用意に出すとつぶされてしまう恐れがある。適度に距離を保ちつつ、チクチクと攻め立てるのがいいだろう。だが、接近してモレキュラーシールドを出すと、ガリガリ削ることができるので、チャンスがあったらこれを狙ってもいい。なお、プラズマビームは空中で出すこともできる。この場合、ナナメ下へビームを撃つのだ。



◀広範囲をカバーするフォトンショット。先読みして対空技に。



◀スキを見つけたらモレキュラーシールドを狙え！

	技名	コマンド
必殺技	プラズマビーム	↓↘→+P
	フォトンショット	→↘↓↙←+P
	モレキュラーシールド	→↘↓↙←+K
インフィニティスペシャル	フォトンアレイ	↓↘→+P3つ同時押し
キャラ特性	空中浮遊	↓↙←+K3つ同時押し





まんが／福岡県　蒼月さん

©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

ウィザーズハーモニー2

●発売日／97年10月16日●価格／¥5,500
●メーカー／アークシステムワークス
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

好みのキャラクターを勧誘＋3つの隠しエンディング

プレイヤーに与えられた勧誘期間は5日間。その間、アカデミーに勧誘できる15人のキャラクターとは、1日に1回、必ずどこかのスポットで出会えるようになっている。このリストで、アカデミーに入れたいキャラクターに会えるスポットをチェックしよう。さらに、勧誘に成功する選択肢のリストも参照すれば、目当てのキャラクターを確実にアカデミーに迎えられるぞ。ちなみに、このリストを見ながらプレイしないと、隠しキャラのモスモスを入部させるのは非常に難しい。

4月22日

場所	午前	午後
寮	キース	バティア
闘技学科棟	ー	ー
魔法学科棟	レイ	ミネア
普通学科棟	ティアナ	ティーファ
家政学科棟	マリオス	ー
図書館	ルークス	ルフィミア
学内食堂	ルミナ	ー
森	ガイル	エルウィン
浜	ー	瞳
学内広場	幽魔	アースト

4月23日

場所	午前	午後
寮	ー	ティーファ
闘技学科棟	幽魔	ガイル
魔法学科棟	ルークス	アースト
普通学科棟	エルウィン	レイ
家政学科棟	ルフィミア	ー
図書館	ミネア	マリオス
学内食堂	ー	ティアナ
森	瞳	ー
浜	キース	ー
学内広場	バティア	ルミナ

4月24日

場所	午前	午後
寮	ー	キース
闘技学科棟	アースト	エルウィン
魔法学科棟	レイ	マリオス
普通学科棟	ティアナ	ルークス
家政学科棟	ティーファ	ミネア
図書館	ルフィミア	ー
学内食堂	ー	瞳
森	幽魔	ガイル
浜	ー	バティア
学内広場	ルミナ	ー

4月25日

場所	午前	午後
寮	ー	ルミナ
闘技学科棟	キース	エルウィン
魔法学科棟	ルークス	レイ
普通学科棟	ルフィミア	ティーファ
家政学科棟	ー	ー
図書館	ー	マリオス
学内食堂	ミネア	ガイル
森	瞳	幽魔
浜	アースト	ー
学内広場	ティアナ	バティア

4月26日

場所	午前	午後
寮	幽魔	バティア
闘技学科棟	キース	ガイル
魔法学科棟	ミネア	ルフィミア
普通学科棟	レイ	ルークス
家政学科棟	ティーファ	ティアナ
図書館	ー	マリオス
学内食堂	エルウィン	ー
森	瞳	ルミナ
浜	ー	ー
学内広場	ー	アースト

◉隠れキャラ「モスモス」を勧誘するには…？

個性的なキャラクターの中でもひときわ異彩を放つ、隠れキャラの「モスモス」。彼女(？)をアカデミーに入部させるには、3つの条件を満たさなければならない。第1の条件は、キャラクターの勧誘にまったく成功しないこと。第2の条件が、勧誘期間中は必ず誰かと会っていること。そして最後の条件が、勧誘期間中に同じキャラクターと2度と会わないこと。以上の条件をすべてクリアして勧誘期間を終えると、シリウス教官が勧誘してきたメンバーの中にモスモスが混ざっているのだ。モスモスを入部させたいのなら、右のリストにある選択肢を選んではならない。1人でも勧誘に成功してしまうとモスモスは出現しないぞ。



◀シリウス教官が連れてくる。どこで勧誘したのやら？

キャラクターの勧誘成功選択肢

キャラ名	選択肢
ティアナ	すまん言いすぎた。話だけでも聞いてくれよ
ティーファ	もちろんさ!
バティア	そんなこと言わないで
瞳	どこから、話をしようか
マリオス	どうしよう……
ミネア	夢みたいなこと言ってないでさー
ルフィミア	君の知識が必要なんだ
ルミナ	絶対、楽しいよ
アースト	お願い、なんでも言うこと聞くから
エルウィン	君が必要なんだ
ガイル	君みたいな人探していたんだ
キース	君にピッタリだろう
幽魔	全く人の話は最後まで聞けってんだ
ルークス	神はいいからさー。アカデミー
レイ	調子よすぎるよなー。やっぱり



隠された3つのエンディングを見る方法を大紹介!

①シリウスと旅に出る

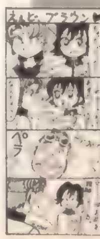
アカデミーの誰とも仲良くならずに、闘技場でシリウスに6回出会っていることが条件。条件を満たすと、何度も主人公のジャマをしてくるイヤな委員長・シリウスと、旅に出るハメになる隠しエンディングが見られるぞ。「ぜひとも彼と旅に出たい」という人は試してほしい(笑)。ちなみに、3つの隠しエンディングの中では、一番簡単に見られる。

②シルフとつき合う

アカデミーの誰とも仲良くならず、①の条件を満たしていないことが最低条件。そうしたら、エルウィン、幽魔、ガイル、ミネア、ルミナのいずれかのメンバーの相性を少しだけ上げておいて、8月4日の突発イベント「風をまといて」をクリアしよう。そうすれば、風の精霊であるシルフと主人公がつき合う隠しエンディングが見られるぞ。

③サラとつき合う

アカデミーの誰とも仲良くならず、①、②の条件を満たしていないことが最低条件。そうしたら、10月15日に発生する突発イベントの「絵の中の少女のウワサ話」をクリアしよう。すると、絵の中の少女である「サラ」と主人公がつき合う隠しエンディングが見られるのだ。絵の中の少女に恋してしまった人は、ぜひとも試してほしい。



まんが／兵庫県 亜斎さん

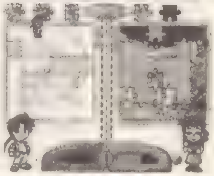
どきどきシャッターチャンス☆
〜恋のパズルを組み立てて❤〜

●発売日／97年10月23日●価格／¥5,800
●メーカー／日本一ソフトウェア
●ジャンル／PZG+AVG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、M

©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

対戦ジグソーで勝つための2大ポイント＋αを紹介!!

女の子とのジグソー勝負に勝てば、ちょっと♡な写真撮影ができるという一風変わったＰＺＧ。「せっかく買ったソフトだから、見られるＣＧはすべて見たい」という人のために、ストーリーモードを徹底攻略！　相手は手強い女の子ばかりだが、この攻略さえ読めば簡単に勝てるようになるハズ。さらに、好きな女の子とハッピーエンドを迎えるための条件も書いてあるので、これらを読んでゲームを遊び尽くそう！



▶どちらのルールでも、外枠から埋めるのが基本。

POINT 1 ◉対戦ジグソーの基礎知識

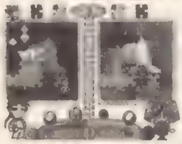
スピード対戦



▲残りが数ピースになれば、ジグソーが苦手でも大丈夫。

ちょっと卑怯だが、手軽に勝つ方法を伝授しよう。勝負開始直後の候補ピースは、簡単な外枠ばかりなので自力で埋めよう。外枠が完成する頃には、アイテムパワーも満タンになる。迷わず「ハイパーモード」を使おう。あとは候補ピースの上でボタンを連打していれば次々とパズルが埋まっていく。アイテム効果が切れる頃には残り３〜４ピースになっているぞ。

サンドイッチ対戦

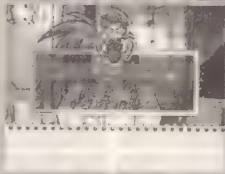


▲四すみを取ってしまえば勝ったも同然だ！

基本は上の「スピード対戦」と同じ。アイテムパワーが溜まるまで外枠を作りつつ待機。特に四すみのピースは最優先でこちらのものにしよう。なぜなら、ルールが「オセロ」と似たようなものなので、四すみを取った方が断然有利なのだ。偶然の要素が高いので「スピード対戦」に慣れた人は敬遠するだろうが、卑怯なアイテムを持った如月玲香や神崎唯には有効な手段。

これであの娘とハッピーエンド

目的の女の子とハッピーエンドになるためには、目的の女の子の「信頼度」を上げよう。「信頼度」は、目に見えない隠された数値で、撮影時の会話選択で変化していく。これには、相手が喜ぶような選択肢を選んでいけば大丈夫だろう。また、撮影終了後に女の子に会うと、その女の子の信頼度を上がる。



▲ハズレ選択肢は怪しいモノばかりなのですぐにわかるハズ。

唯以外の女の子が目的なら、水着写真は４〜５人に抑えよう。全員を撮影すると、編集長との対戦となり、勝てば唯との対戦が始まってしまう。そして強制的に唯とのエンディングになってしまうぞ。

POINT 2 ◉アイテムを有効活用しよう

ピースを組んで画面下のゲージを溜めることで、プレイヤーはアイテムを使うことができる。しかし、４種類あるアイテムの中でも使えるものは２つ。一定時間勝手にピースを組んでくれる「ハイパーモード」、反撃用の「鏡」、これ以外は使わなくていい。



逆に使ってはいけないのが「スーパーモード」。これを使うとキャラの移動速度が速すぎて、制御できなくなるぞ。また、攻撃用の「エッチな風」も、効果のほどは今ひとつ。ゲージを浪費しないことが上達への近道だ。



▲▶レベル４「ハイパーモード」を上手く使えば、どんな相手でも楽勝!?

キャラ別ワンポイント攻略集❤

佐藤涼子
彼女はレベル４アイテム「猫」がネックとなる。これを喰らうとフィールド上のピースが１つおきにはじき飛ばされて大ダメージを受けてしまう。相手が「猫」を使ってきたら、こちらは「鏡」で確実に防御していこう。

ユグドラル双樹
自分をも飲み込む自爆技「ブラックホール」にさえ注意すれば苦労しないキャラ。「ブラック〜」は、逆方向に動けば抵抗できるので、使用中は逃げ続けること。また、リスクは大きいが、この間もピースを揃えられるぞ。

花咲早苗
対戦では彼女は簡単に倒せるが、会話選択では要注意だ。選択を間違って彼女を怒らせると、ヒロインである神崎唯にまで悪印象を与えてしまう。その上、２度と学校へ行けなくなるので信頼度も回復できなくなるのだ。

園浦可奈莉
彼女の要注意アイテムは「スタミナドリンク」。これはプレイヤーの「スーパーモード」同様、キャラの制御が効かなくなって、一定の時間、手も足も出なくなる。間に合うようなら迷わず「鏡」を使って跳ね返すべし！

黒木レイ
レベル４の「死の宣告」はプレイヤーのアイテムゲージを奪ってしまう凶悪なアイテム。「ハイパーモード」は早めに使ってしまおう。彼女は上記の「スピード対戦」を使ってさっさと片づけてしまうのが一番だ。

神庄千冬
アイテムである「おみくじ」＆「三種の神器」は効果がランダムで、しかも効果もあってないようなもの。プレイヤーの動きを鈍らせる「まがたま」も、LRボタンを押しながら高速移動すれば通常の速度で移動可能だ。

如月玲香
６人分の水着撮影に成功すると登場。攻撃のいやらしさは尋常じゃないので、「サンドイッチ対戦」で勝負しよう。まともに戦っても勝ち目がないので、四すみを取ったら速攻で「ハイパーモード」を使っていこう。

神崎唯
対戦相手にパズルを手伝わせてしまう「どきどきモード」には要注意！だが、投げキッスはとてもかわしきれない。ただ、画面内を円運動で逃げていれば、喰らったときの効果時間を短縮できるので、これを利用しよう。





まんが／北海道　はなこさん

ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～

●発売日／97年10月23日●価格／¥5,800
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（10ブロック）

(C)1997 Riverhillsoft Inc.

夢のDD杯までの道のりを完全サポート!

ここでは、有力者しか参加できないイベント「DD杯」に参加するためのポイントを徹底的に紹介していこう。その前に1つ基礎知識を紹介。わからないことがあったら「王国ガイド機能」を使おう。この機能を使えば、王国内のすべての情報を知ることができる。うまく活用して、ムダなくゲームを進めていこう。

また、王国の住人には1人1人寿命が決められている。もちろん、これはプレイヤーにも決められていて、その寿命は30年程度となっている。限られた時間を有効に使っていき、充実した王国ライフを送っていこう。



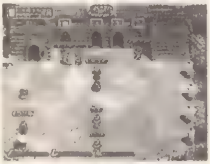
▲DD杯は参加するだけでも大変な作業。根気と努力で乗りきろう。

POINT 1 ◉ひたすらレベルUP!

可能な限りレベルを上げておくことが、DD杯で優勝するための最低条件。経験値は走ったり、「素振り」などの訓練をすることで稼ぐことができるが、これはけっこう時間がかかるので効率が悪い。効率良くレベルを上げるには、市場に売っているアイテムを使っていくこと。アイテムを使うと、一定の時間だけ経験値の入る量が急激に増加する。中でも「イムの花」が特にオススメだ。値段も300ピィとそれほど高くないわりに、スピード、スタミナ、スピリットと全ステータスの経験値の入る量が上昇するので、レベル上げには最適のアイテムなのだ。

また、上げたいパラメータに応じて訓練する場所も変えてみよう。訓練所で訓練すると対応するステータスの経験値の入る量が増えるので、アイテムと併用していけばあっという間にレベルが上がっていく。

ほかには、レベルが高い友人といっしょに訓練する方法もある。友人のレベルが高ければ高いほど、入る経験値が増加するのだ。したがって友人はレベルの高い人物にしよう。



▶疲労とストレスに気を配りながら訓練にはげもう。疲労が溜まったら水飲み場でひと休み。

POINT 2 ◉お金に困ったらメモを探せ

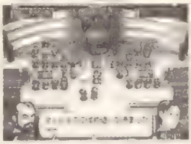
仕事だけでお金を稼ぐのには、おのずと限界がある。手っ取り早くお金を稼ぐためには、メモを探すのが一番だ。メモは、王国のあちこちに落ちていて、手に入れると平均2,000～3,000ピィのお金を得られる。メモが落ちている場所は地面が盛り上がっているので、すぐに見つけられるハズ。ただ、それぞれのメモは、「ユリウス」や「ダン」などといったテーマごとに分類され、入手できる順番が決められているので注意しよう。しかも、メモの中には特定の条件（一定のランクに達しているなど）を満たさないと入手不可能なモノもあるのだ。メモといっしょに得たお金はなるべく節約して、お金が必要なときは仕事をして稼ぐようにしよう。そうして大事に使わないとすぐに使いきってしまい、いざという場面で困ることになるぞ。



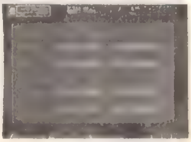
◀メモには役立つ情報がたくさん書かれている。1つ残らず回収すること。

POINT 3 ◉試合に勝ってランクUP!

試合での勝敗は、ランクに大きく影響する。当然、試合に勝っていい成績を残せばランクが上がるが、そうそう簡単には勝たせてもらえない。レベルの高い人物が対戦相手なら負けることだってある。また、どんなにレベルの差があっても「勝率が0%」ということは、絶対にない。逆にいえば、どんなに自分のレベルが高くても負ける可能性があるのだ。つまり、「試合の勝敗は運次第」ということになる。試合直前には必ずセーブしておいて、負けてもすぐにやり直せるようにしておこう。そうして勝つまで何度もやり直していくのだ。そうはいっても、やはりレベルは高い方が勝率は高くなる。しっかり訓練してレベルを上げておくことが勝利への近道。



◀直前にセーブしてから試合に望むのだ。



▲スケジュール表で試合のある日をチェック！

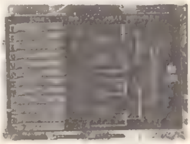
POINT 4 ◉夢を子供に託せば……

優勝できないまま、とうとう寿命がきてしまった……。しかし、これでゲームオーバーになったワケではない。まだ「子供に優勝の夢を託す」という方法が残っている。だが、そのためには結婚していることが条件だ。

結婚相手には「ユリウスの目」、「パンの拳」、「ピートの剣」のいずれかの能力を秘めた女性を選ぼう。これらの能力は、経験値の入る量が増加する効果がある。この能力は、ぜひとも子供に引き継がせておきたい。子供は高齢になるほどできにくいので、なるべく若いうちに結婚すること。もしも、相手が高齢出産になる場合は、海カイが砂浜に落とす卵を手に入れよう。この卵は、妊娠する可能性を高くする効果を持っているのだ。



▲親の能力が高いほど良い子供の可能性が高い。



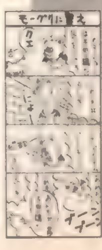
▶先に養育費を稼いでおくとあとがラク。

あとはこれを押さえておこう！

実は結婚をする際、主人公と配偶者の所持金額の交換がある。つまり、それまでにいくらお金を貯めていても、結婚をすれば所持金が決められた額になってしまうのだ。こうなったら、それまで貯めたお金がすべてムダになってしまうので、結婚前に全部使い切ってしまおう。もし、全部使い切ったあとでお金が必要になっても、メモを探せばすぐにお金は貯められる。心配しなくても大丈夫だぞ。

また、メモを探していけばお金も余裕が出てくるハズ。そうしたら、レベルUPのための補助アイテムを花から卵や書き物にシフトしていこう。卵や書き物の方が花よりも効果の時間が長続きするので、お金があるときはこちらの方がいいのだ。TPOに合わせてお金を使っていこう。





まんが／富山県 いわきゆーしさん

ウイニングポスト2 ファイナル'97

●発売日／97年10月2日●価格／¥6,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／競馬SLG
●対応周辺機器／MC(5ブロック)

©1997 KOEI CO.,LTD.

アイテムを購入してオーナーブリーダーの頂点をめざせ!!

『ファイナル'97』で新しく登場したのが、全部で120種類にも及ぶアイテム群。これは毎年1月2週と7月2週の2回、事務所を訪れるアイテム売りの商人から購入することができる。しかし、ゲーム中ではアイテムの効果がはっきりとは表示されない。そこで、ここでは代表的なアイテムをピックアップし、それがどんな効果を及ぼすのか紹介していこう。

アイテムには、それぞれ出現する条件が決まっていて、1月に売りに来る岩丸元と7月の田稲舞は、それぞれ別のもの(つまり60種類ずつ)を持っている。出現条件が難しいものもあるため、すべてのアイテムを購入するのは難しいが、「クラシック3冠」などのイベントを達成すると出現する記念品的なものも多く、優秀な成績を納めていくことが購入のコツ。



▲毎年、この時期になると、何を売ってくれるのか楽しみになる。

アイテム一覧表

名前	価格	効果
有馬桜子作品集「駿」	2万円	桜子が秘書の場合は出現しない。知り合いの牧場との友好度が5UP。
うさぎ	30万円	3種類。気性が「激しい」馬が1頭「普通」へと変化。
馬のステンドグラス	3,000万円	3種類。所有馬が前年に年度代表馬になったお祝いの記念品。
馬のビデオ	1億円	GⅠ5勝以上の所有馬の活躍を記録。馬主経験値が5,000UP。知り合いの牧場との友好度10UP。
王者像	ランダム(2億円以上)	青・白銀・黄金の3種類。プレイヤーと知人の馬主・牧場との友好度がランダムでUP(5以上)。
絵画「故郷の海」	2,000万円	スーパーホースでない所有馬がGⅠを勝った場合などに出現。対象となる競走馬のスピードがUP。
風のフリスビー	50万円	所有馬の中に逃げ脚質のGⅠ馬がおり、その設定主戦騎手が女性の場合、能力がUP。
騎手人形	1,500～3,000万円	9種類。国内GⅠ制覇など、設定主戦騎手が特別な勝利を挙げたのを記念するアイテム。
筋力トレーニングセット	100万円	2000～2007年の間に出現。設定主戦騎手の能力がUP。
クロック	300～1,000万円	9種類。所有馬が国内交流レースや海外GⅠレースを制した記念品。
競馬書籍セット	1万円	馬主経験値が500UP。
自家用飛行機	30億円	海外GⅠ5勝以上で出現確率が上がる。購入すると、海外遠征費が200万円安くなる。
将棋セット	300万円	全所有馬の勝負根性がUP。
シンザン鉄	100万円	所有馬のうち、あまり頑丈でないGⅠ馬の体力がUP。
スタジャン	3,000万円	3種類。お揃いのスタジャンを作ると、友好度1以上のすべての馬主との友好度が10UP。
聖騎士の剣	12億円	ヨーロッパの全レースを制すると出現しやすい。全所有馬の勝負根性がUP。
聖騎士の鎧	20億円	聖騎士の剣を所有したあとに出現。全所有馬の理想体重の幅、および最大体力がUP。
千羽鶴	無料	人気の高い所有馬が骨折休養していると、早い回復を祈って贈られてくる。
ソウル・オブ・フレイム	400万円	主戦騎手の中でも女性騎手だけの能力がUP。また全所有馬の勝負根性もUP。

名前	価格	効果
茶道具	10億円	所有馬が前年度の年末表彰をほぼ独占すると出現する可能性が高い。効果は……。
チェスセット	2,000万円～1億円	9種類。全所有馬の勝負根性がUP。
てるてる坊主	100万円	晴れになる確率が少しUP。
テレフォンカード	2,500万円	牝馬3冠を達成した記念。対象となる競走馬の人気がUP。
特製木馬	500万円	2008年以降に登場。設定主戦騎手の能力がUP。
猫	3万円	2種類。所有馬のうち1頭の気性が「激しい」から「荒い」へと変化。
パソコンセット	300万円	出走確認を調教師からの電話ではなく、秘書が提示する出走一覧で行う。
光のブローチ	400万円	女性騎手にぴったりのブローチ。すべての所有馬の人気がUP。
麻雀牌	5,000万円	所有馬の毛色や馬齢が特定の組み合わせの場合に出現。知り合いの馬主との友好度が大幅UP。
招き馬	400～2,000万円	前年度に所有牧場から最優秀種牡馬が誕生したお祝いの記念品。
招き猫	200～1,000万円	9種類。育てている主戦騎手の能力がUP。
紫の水晶球	500万円	所有馬のうち、勝負根性が極端に低い馬の勝負根性がUP。
名画	3,000万円	4種類。所有馬の勝負根性UP。
名馬像	1～5億円	青・白銀・黄金の3種類。知り合いのすべての馬主・牧場との友好度がランダムでUP(2以上)。
名馬物語	1,000万円	第1集(ア行)～第9集(ラ・ワ行)まで9種類。
目薬	50万円	地方GⅠを制した所有馬のダート適性が[illegible]の場合に出現。対象馬のダート適性が[illegible]から◎にUP。
りんご	200万円	所有馬の中に体力が低い馬が3頭以上いる場合に出現。全所有馬の理想体重、および体力がUP。
W杯使用サッカーボール	200万円	所有馬のうち1頭をランダムで選び、勝負根性をUP。
W杯使用ラグビーボール	200万円	所有馬の全主戦騎手の能力がUP。





まんが／兵庫県 TUUさん

©1997 KOEI CO.,LTD.

大航海時代外伝

●発売日／97年10月2日●価格／¥6,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

2人の物語をエンディングへ導く完全イベントチャート

◉ミランダ・ヴェルデ編では……？

基本的にジュリアーノ教授の依頼をこなして冒険名声を上げていけば、問題なくストーリーを進めていけるだろう。

冒険名声で得られる爵位

爵位	冒険名声	爵位	冒険名声
士爵	2,000	男爵	12,500
准勲爵士	2,000	子爵	18,000
勲爵士	4,500	侯爵	32,000
准男爵	8,000	公爵	40,000

長期航海が多いミランダは、必要人数が少なく積載量が多い船1～2隻という航海スタイルがベスト。キャラックやナオもいいが、あえていうならジーベックがオススメだ。

ジェノヴァ：出港
ナポリ：ジュリアーノ教授と契約し、手紙を受け取る
ボルドー：モルデス教授に手紙を届ける
アムステルダム：メルカトールと契約
ナポリ→ナイル川の集落：スフィンクス像の探索依頼
ナポリ→ロンドン：アーサー王の聖杯の探索依頼（冒険名声1,500）。酒場で情報入手（「立派な方」を選ぶとオットー・スピノーラ、「いやな野郎」を選ぶとギルバート卿が現れる）
グリーンランド南東部：アーサー王の聖杯発見
ナポリ：サルヴァドルと遭遇。ヤコブ艦隊に急襲される
ジェノヴァ：総督から「何か珍しいものを探して来い」との勅命（冒険名声2,000）を受ける。発見物を献上すれば爵位が得られる
ナポリ→マダガスカル沖：〝アフリカの幻の魚〟シーラカンスの探索依頼（冒険名声2,000）。
ナポリ→〝新大陸の遺跡〟の探索依頼（冒険名声3,000、爵位がある、総督にピエトロの行方を尋ねている）
中南米の無人島：サルヴァドルをアルジェまで連れていく
ヴェラクルス：コンキスタドールと戦闘。カチュアパ救出
南米西海岸：（ナスカの）地上絵発見
アムステルダム：メルカトールからエルネスト・ロペスの捜索を頼まれる（地上絵を報告後、冒険名声10,000以下）
ケープタウン→タマタブ：エルネスト発見、ハイク入手
ナポリ：〝インスピレーションの湧く物〟の探索（冒険名声5,000）
インド西海岸：酒場で情報を聞き、シヴァ神の像を発見
ナポリ→インド&中南米：カレーのスパイス各種の買い出し依頼（冒険名声10,000）
ジェノヴァ→リスボン：レオン・フェレロ公爵からピエトロの行方の手がかりを聞く（冒険名声15,000）
マッサワ：ピエトロとの再会。名声競争スタート
ナポリ：金縷玉衣の探索依頼（冒険名声25,000）
堺：ガスパル・ピレリーから劉魁星の救出を頼まれる
長安：王秀迅から珍獣センザンコウの捕獲を命じられる
日本南西沖：センザンコウ発見
長安：劉魁星救出、西王母の剣入手（2カ月以内に戻った場合）
長安近くの集落：金縷玉衣を発見
ナポリ→オーストラリア大陸：〝常識を打ち破る珍獣〟カモノハシの探索依頼（冒険名声30,000）
ジェノヴァ：名声競争でピエトロを越える（冒険名声40,000）
中南米：コンキスタドールと争っているピエトロと遭遇（コンキスタドールとの一騎打ちを4回した後）
リスボン：フェレロ公爵に相談。妖精の鎧入手
サント・ドミンゴ→中南米西海岸：太陽の石を発見
ハバナ：首領ジル・デ・ロルカと遭遇。ピエトロと合流
カタルヘナ：サルヴァドルにコンキスタドール撲滅を頼む

◉サルヴァドル・レイス編では……？

上納金で得られる階級

階級	上納金
ソルダード（兵士）	金塊 0個
ゲレロ（戦士）	金塊 25個
ベテラーノ（猛者）	金塊 50個
バリエンテ（英雄）	金塊125個

海賊稼業のサルヴァドルは、海賊名声と階級を高めることが重要。船は、耐久が高く武器搭載数や乗員数が多いものが最適だ。ガレオンかガレアスでの4～5隻編成が[illegible]。

アルジェ：出港
セビリア：リオーノ登場（海賊名声2,000）
セウタ：酒場女アンナからカモ情報を得る（海賊名声4,000）
ナポリ：ミランダと遭遇。ヤコブ艦隊と戦闘
アルジェ：ジョカとの名声競争スタート（海賊名声9,000）。2カ月以内に海賊名声を＋6,800以上にすればジョカに勝てる。
〈名声競争に勝った場合〉ウルグ・アリ戦へ
〈名声競争に負けた場合〉オスマン艦隊戦へ
アルジェ→セウタ：アルからウルグ・アリの情報を聞く
ストックホルム：ウルグ・アリ艦隊と戦闘
アルジェ：シュバイツァ入手（ウルグを自力で倒した場合）
アルジェ→セウタ：エルネストからオスマン艦隊の情報を聞く
アルギン島：オスマン艦隊と戦闘。勝つと金塊20個入手
セウタ：レベッカと遭遇（名声競争が期限切れの場合以外）。カタリーナ襲撃を勧められる（名声競争で負けるか期限切れに終わるかした場合、またはウルグ戦でレベッカが倒した場合）
アルジェ：海賊本拠に行った後、夜中の2:00～4:00の間に見張りに見つからないように出港する（海賊名声20,000）
ニコシア：シャルーク艦隊戦、退却
ハンブルグ：ウォルフ博士に会う。新型砲の開発スタート
セウタ→中国：アンナから高性能火薬の情報入手。オットー率いるイギリス艦隊登場（ウルグ・アリを自力で倒した場合）
堺→長安：ガスパルから火薬の情報を入手。王秀迅艦隊と戦闘、高級火薬と青龍偃月刀入手
ハンブルグ：重カノン砲完成。海賊階級のバリアンテに昇格
ニコシア：対シャルーク戦に参加、戦闘（海賊名声30,000）
アルジェ：囚われの身になるが、小舟で脱出
中南米の無人島：ミランダにアルジェまで連れて行ってもらう
アルジェ：海賊本拠でトレボールを締め上げ、自分の船を奪還
ナポリ：伝説の鎧の情報と引き替えに、ジュリアーノ教授から珍獣の探索を依頼される（海賊名声35,000）
マダガスカル島：ドードー発見
ナポリ：悪龍の鱗の地図入手。アイディン・レイス艦隊と戦闘
ベルゲン：悪龍の鱗入手
ボルドー：モルデス教授の情報によりギルバート卿艦隊を襲撃、妖精の涙入手。伝説の鎧の地図入手後、レベッカと一騎打ち
ボルドー沖：オットー再登場（ウルグを自力で倒した場合）、カタリーナ&ジョアン登場（ウルグを倒していない場合）
ストックホルム：リオーノと一騎打ち（リオーノを倒したくなければ3回連続で引き分けに持ち込むこと）。ロキの鎧入手
ハンブルグ：海賊首領ハイレディン・レイスとの一騎打ち
魔剣グラム入手（トドメを刺さなかった場合）
リスボン：ガスパルから話を聞く（海賊名声45,000）
カイエンヌ：ウォルフ博士救出。キャロネード砲完成
アマゾン川上流：ジョカの要塞へ最終決戦（一騎打ちで倒していなければリオーノが助太刀に現れる）



知って得するオマケ情報！　究極の闇アイテムを手に入れよう

闇アイテムと言えば、夜中の2時～3時台に開いているアイテム屋で買える特別な物。しかしこれ以外にも、特定の港に投資して商業・工業価値を上げることにより、造船所で購入できるようになるものがあるのだ。ただし、船は港の建造エリアに注意しないとダメだし、船首像は運が80以上ないとお目にかかれないぞ。教会で持ち金の1割を寄付して運を高めよう。

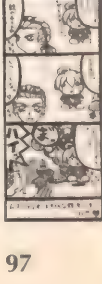
究極の船首像

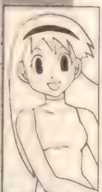
天使	商業価値900以上
女神	商業900以上、工業800以上

[illegible]

船名	港の建造エリア	価格
シップ	オランダ	320,000
フリゲート	イギリス、オランダ	224,000
バーグ	イギリス	300,000
鉄甲船	日本	140,000

まんが／徳島県　大和飛鳥さん





マスター・オブ・モンスターズ
～暁の賢者達～

●発売日／97年7月31日●価格／¥5,800 ●メーカー／東芝EMI●ジャンル／S・RPG●MC／3ブロック

モンスターを操り大陸を制覇せよ

パソコンで大ヒットした名作ＳＬＧのリメイク作品。本作の醍醐味の１つは、なんといってもモンスター同士の融合だ。そこで、融合の組み合わせをすべて公開する。またＳＳ版にも登場した「マスター」を仲間にする方法も紹介していくぞ。

表の見方：①と②の中の各１体を融合すれば左のモンスターになる。★印モンスターは３体中２体を融合すればＯＫ。

◉モンスターを融合してパワーアップ

マップ上の寺院で行うことのできる「融合」。注意点は、モンスターのレベルが規定に達していないと成功しないということ。強力なモンスターを生み出すためには一にも二にも鍛え上げることだ。右のモンスター同士の融合表を参考に、どのモンスターを強くするか、じっくり考えよう。

隠しマスターを仲間にする方法

デミオス

ＳＳ版のジャスティスがデミオスと名前を変えて登場。９面を９ターン以内にクリアすると、デミオスが登場する隠し面に進むことができる。そのあと彼に戦闘で勝てば、仲間のユニットにすることができる。

サブリナ

ＳＳ版のサモナーはサブリナという名で登場する。彼女のいる隠し面に入るには、13面を９ターン以内でクリアし、なおかつ９面でデミオスを仲間にしていないといけない。隠し面をクリアすることができれば、仲間になるぞ。

モンスター融合表

融合後	モンスター１	モンスター２
ドラゴンナイト	ナイト、パラディン	ファイアドラゴン、デスドラゴン
	それなりには強いが、ドラゴンを１体失ってしまうのは惜しい。	
リッチー	ハイウィザード	スペクター
	アブソリュート（冷気）の魔法が強力。物理攻撃以外に防御力も高い。	
エンジェルナイト	レディナイト、ワルキューレ	アークエンジェル、ケルビム、セラフィム
	格闘も魔法もＯＫのバランス型ユニット。高い移動力も魅力の１つ。	
ガーゴイル	レッサーデーモン、グレートデーモン	ワイバーン、リンドブルム
	融合でしか得られない特殊ユニット。魔法攻撃力がハンパじゃない。	
ワーウルフ	バーサーカー、デスナイト	バージェスト、ケルベロス
	地上ユニットでは無類の素早さだが、格闘攻撃しかないのが痛い。	
キングドラゴン★	ティアマット、バハムート、ティエンロン	
	ドラゴン族最終形態。格闘、投射、魔法のすべてが最強レベル。	
ハーピー	レディナイト、ワルキューレ	ファイアバード、ロック
	融合モンスターとしては最弱レベル。後述のキメラの素材にしよう。	
ペリュトン	ペガサス、グリフォン	ファイアバード、ロック
	序盤で召喚できるユニットから作れる頼もしい融合モンスター。	
ミノタウロス	バーサーカー、デスナイト	ペガサス、グリフォン
	序盤で融合できるユニットとしては強力。ただし、格闘攻撃しかない。	
キメラ★	ハーピー、ペリュトン、ミノタウロス	
	高い移動力とバランスの取れた攻撃が魅力。中盤で役に立つ。	
ヤシャ★	コボルド、ゴブリン、オーク	
	素材から考えれば非常にコストが高いが、炎の魔法が強い。	

黒の剣

●発売日／97年10月9日●価格／¥5,800●メーカー／シーティーブロス●ジャンル／RPG●MC／1～8ブロック

「黒の剣」の謎を解き明かせ！

パソコンで好評を博したファンタジーＲＰＧの移植作。ＰＳ版は、新たなグラフィックの描き起こしや声優の起用など、大幅にグレードアップされているぞ。ここでは冒険するうえで知っておきたいポイントを紹介しよう。

◉必ず手に入れたいアイテム

カイエス編の序盤、首都バルクルーサとバルクルーサ地下道では防御力、回避力がアップする「アミュレット」と「ガントレット」を必ず取っておこう。アイテムでしかＨＰの回復ができないカイエスには、この２つは必需品。特にＨＰが低い序盤戦では重宝するぞ。



▲防御力、回避力以外にも、アミュレットは魔法防御、ガントレットは攻撃力がアップする。

◉あやしい場所は◎ボタンでチェック

目の前の物を調べると、コメントが表示されることがある。この中には、先の展開に関するヒントが隠されている場合があるのだ。もし話が詰まり先に進めなくなったら、あやしいと思う場所で◎ボタンを押して調べてみよう。意外な所にヒントが隠れていることも。



▲特定のモノを調べないと話が進まないこともある。



◀とにかく行ける所はすべて回って調べよう

◉戦闘でのワンポイントアドバイス

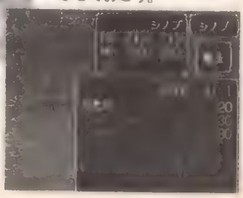
効率のいい戦闘方法を伝授しよう。２人の主人公カイエスとシノブには、それぞれ「剣技」と「魔法」のＭＰを消費する特殊技がある。これは武器での攻撃に比べて敵に与えるダメージが大きいので、戦闘中は特殊技重視で攻めよう。そしてＭＰがなくなったら、防御に徹しＭＰが回復するまで待つ。防御は文字通り守りを固めるので、敵の攻撃を回避しやすくなるだけでなく、ＭＰの回復率も高くなるのだ。特殊技、防御の繰り返しで戦っていけば、かなり戦いやすくなるはずだ。ぜひ試してみてほしい。



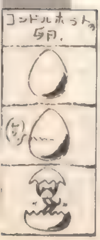
▲敵の出現しない安全地帯に入ったら、ＭＰを全回復させておこう。



▲相手に対して有利に戦っていくためには、やはり特殊技がベスト。



▶すばやい敵には対象が単体の技を使うなど、敵に対し有効な技でアタック！



まんが／東京都 DEINさん

©System Soft Co.／©1997 TOSHIBA EMI ©FOREST All Rights Reserved. CD BROS.Inc.

トリパズ⊿

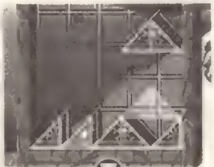
●発売日／97年10月30日●価格／¥4,800 ●メーカー／サントス●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

トリパズラーをめざせ！

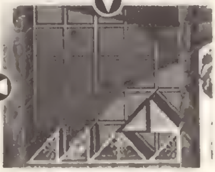
上から降ってくる同色のブロックを、4つ以上くっつけて消していく『トリパズ⊿』。このゲームはブロックが三角形というだけあって、その特性を生かしたテクニックが存在するぞ。そこで、特に基本となる2つのテクニックを紹介だ！

◉同色ブロックがないときは「囲み」

このゲームをプレイするうえで、絶対に知っておきたいテクニックは「囲み」だ。これは同色のブロックが3つしかなくても、ブロックを消すことができるという技。手順は、3つのブロックで密閉された空間を作る。すると、なにもなかった空間にブロックが現れて消えるのだ。下の写真を見てもらうとわかりやすいだろう。ただし隙間が開いていたり、空間内に違う色のブロックがあると消せないので注意が必要だぞ。このテクニックは、密閉さえしていれば、空間がどれだけ大きくても使用可能。3つ以上のブロックで囲みを作り、一気に高得点を狙うことだってできちゃうのだ。



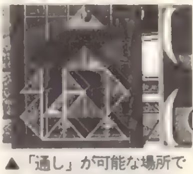




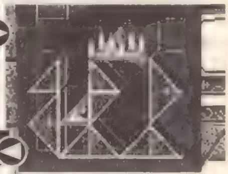
▲このように空間を作れば、ぴったりくっついていなくても消せる。点で接するように積んでいくのがコツダヨ。

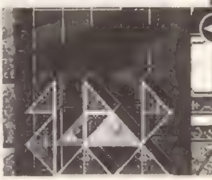
◉障害物もへっちゃら「通し」

ブロックを置きたい場所の上を、よけいなブロックや障害物が塞いでいる。そんなときは「通し」を使おう。やり方は簡単、まず置きたいスペースの真上にブロックの位置を合わせる。後は✚キーの下を押し続けるだけ。障害物にぶつかったブロックは震えながらそこを通過し、置きたい位置にバッチリ収まるのだ。このテクニックは特に壊せないキューブが出現するパズル面で、威力を発揮するぞ。また前述の「囲み」をやろうとして、中に違う色のブロックが残ってしまったときなどに便利な技だ。



▲「通し」が可能な場所では、このようにガイドマークが複数表示されるのだ。





▲✚キー下は落下スピードの調節にも使用するため、うまく使い分ける必要があるぞ。

◀はい、この通りワープしました。閉鎖された空間へ入り込ませることが可能。

ファイナルドゥーム

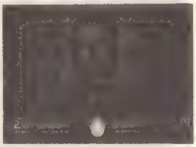
●発売日／97年10月2日●価格／¥5,800 ●メーカー／ゲームバンク●ジャンル／ACT●TC●マウス

難関ポイントを突破！

海外で爆発的人気を呼んだACT。このソフトはシリーズの完結作に当たるだけに、敵の攻撃はもちろん、謎解きも最高レベルだ。そこで、特に難易度の高い謎解きポイントの攻略法を解説していくぞ!!

LEVEL2◉見つけにくいスイッチ

ここでは円形の部屋で詰まった人も多いだろう。この部屋には、いくつかのドクロ型のスイッチがある。それらを良く見比べてみよう。1つだけ目の部分の色が違うドクロがあるはずだ。そのドクロのスイッチを押せば、先に進む道が出現するぞ。



▲違いは目の色だけなので、細心の注意が必要だぞ。

LEVEL13◉見逃しやすい道

レベル13でポイントになるのが、マップ画面左下にある円形の部屋。見逃しやすいが、部屋に入ってすぐ左手に、壁際に沿った細い道があるのだ。この道を進み、その先にある部屋の中を探せば、黄色のカードキーが手に入る。あとは、そのキーで入れる場所をくまなく探索すれば、クリア可能だ。



▲左側の円形の部屋に注目。ここがクリアのカギとなる。



▲壁沿いに進んでいれば、すんなり見つけられるぞ。

LEVEL15◉階段への進入法

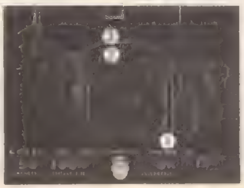
ここには、段差が高くて通常のやり方では登れない場所がある。しかし、近くの高台から階段に向かってダッシュをすれば、簡単に進入できるぞ。この移動テクニックは、後述のレベル29など、さまざまな場所で使うので、必ずマスターしておきたいテクだ。



▲登れない場所があったら高い所を探していこう。

LEVEL29◉青のカードキーを探せ

このステージで、「いろいろやったが、青のカードキーが見つからない」という人はマップ左下のエリア（写真の場所）に行こう。カードキーを入手する手順は、①にあるスイッチを入れる（これで②の柵の一部が一定時間だけ開く）。②の場所からダッシュを使って飛び降り、③の柵を飛び越えればOKだ。ただし、この柵の中には、敵が数多く徘徊しているので、注意しなければいけないぞ。カードキーを取れば、自動的に次の場所にワープする。



▶②では短時間で柵が閉まる。的確ですばやい行動が要求されるぞ。





まんが／北海道 砂山海蓮さん

©SANTOS LTD. ©Final DOOM TM ©1996 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Gamebank Corp. under sublicense. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Twisted Metal EX

●発売日／'97年8月28日●価格／¥5,800 ●メーカー／SCE I●ジャンル／ACT●対応周辺機器なし

ライバル車をブッ飛ばせ!!

とにかく「やられる前にやってしまえ」がこのゲームの合言葉。しかし、バトルに参加する敵もかなりの強者ぞろい。どんな手段を使ってでも勝ちたい、そんなキミのために、このハチャメチャバトルで生き残るためのスーパーテクニックを教えちゃうゼ！



▲何を言われようが関係なくぶっ壊す!!

◉有効な攻撃法を伝授！

1. 凍らせる

まずは、敵から狙われにくいトンネルや建物の内部で待ち伏せよう。そして、敵が現れたら攻撃される前に、すばやくフリーズバースト（✚キー左＋右＋上）で凍らせるのだ。



▲▼凍らせて➡攻撃➡凍らせて……。卑怯です。

2. 攻撃する

ライバル車が凍って動けなくなったら、必殺技などで攻撃していこう。ここでのポイントは、敵が動けるようになる前に再び凍らせるということ。これで反撃されずに敵を倒せるぞ。



エルフを狩るモノたち —完全版—

●発売日／'97年8月7日●価格／¥7,800 ●メーカー／アルトロン●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

ミニゲームを攻略するモノたち

物語を進めていく先々で挿入されている〝カルトクイズ〟と〝ミニゲーム〟。これらをクリアしなければ、先の展開に進むことができないのだ。特にミニゲームは難しいものが多く、頭を悩ませている人も多いはず。そこで今回は6種類のミニゲームの中で、特に難易度が高い3つのミニゲームのクリア方法をアドバイスしよう。

■スロット

最高額の1万ゴールドを狙おう。この絵は右はじが青色なので、そこだけ注目してスロットを止めるようにする。左右両側から止めると狙いやすいぞ。



■まるばつ

スピードが上がってきても、落ちついて顔を見分けていこう。淳平は黒、愛理は赤と髪の毛の色が違うので、見分けるときのポイントにすると成功しやすい。



■マンドラゴラ

穴から頭を出す「マンドラゴラ」をモグラ叩きの要領で叩く。制限時間が少なくなるにつれて、出現数が増すので、後半で一気にポイントを伸ばすのがベスト。



エンジェル・ブレード

●発売日／'97年7月3日●価格／¥5,800 ●メーカー／オンデマンド●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

すべてのCGをゲットしよう

クリア後のCGはすべて見たいもの。そこで特に難しいステージのクリア条件と、CGを見る条件をまとめたので参考にしてほしい。



◀条件をしっかり読んでCGをゲットだ

2-3	ロボットを破壊する	ロボットには〝メガブラスター〟以外効果なし
3-1	敵を全滅させる	敵が公園内に侵入すると、追加ボーナス&クリアCGなし
8-2	左京を攻撃する	10ターン以内にクリアしないと、追加ボーナス&クリアCGなし
9-1	攻撃を仕掛けたターン以内に敵を全滅させる	オートで反撃した場合は、攻撃を仕掛けたとはみなされない
10-2	ロボットを破壊する	ロボットには〝スターバニッシュ〟以外効果なし
11-1	敵を全滅させる（9ターン経過で自動的にクリア）	敵が1人でも荷物に触れると、追加ボーナス&クリアCGなし
13-2	左京を攻撃する	10ターン以内にクリアしないと、追加ボーナス&クリアCGなし
14-1	敵を全滅させる	ジャンが攻撃を受けると、追加ボーナス&クリアCGなし
17-2	迫ってくる壁を壊す	壁の針に触れると即死

初恋ばれんたいん

●発売日／'97年7月31日●価格／¥5,800 ●メーカー／ファミリーソフト●ジャンル／SLG●MC／1～5ブロック

初期設定で有利にプレイ

◉血液型

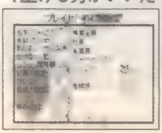
ゲーム開始時に設定する血液型で、それぞれの女の子との好感度が決まってくる。相性のいい血液型を選べば、好感度がアップするぞ。お目当ての女の子がいるのなら、右の表を参考に決めよう。

プレイヤーとの相性

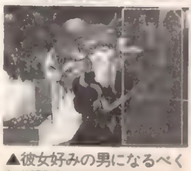
血液型	キャラクター名
A	織田夏澄、島津絵里 松平葉子
B	伊達桜
O	斉藤綾、真田春菜 武田雪恵、毛利麻美
AB	大友千秋、前田麗香

◉両親の職業

主人公の初期能力値は、両親の職業の組み合わせで決定する。具体的には「金銭」なら両親とも社長、「容姿」なら父親が「タレント」で母親は「タレント」か「自営業」などだ。平均的にするなら、父親が「サラリーマン」で母親が「専業主婦」か両親ともに「自営業」の組み合わせだが、ここでもやはり、女の子の好みに合う能力値にしておきたい。意中の女の子の理想を考慮して、1つの能力値を多く上げる方がいいだろう。

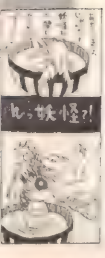


◀両親の職業を同じにすると、1つの能力がグッと伸びることに注目。



▲彼女好みの男になるべく初期設定は慎重に決めよう。





まんが／佐賀県 ひ・ツジさん

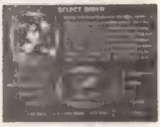
©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Designed and developed by Sony Interactive Studios America and Sing Trac(TM) ©On Dimand／NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
©1997 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©矢上裕／メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー ©1997 Family Soft Ltd／©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

JetMoto

●発売日／97年8月7日●価格／¥5,800 ●メーカー／SCEI●ジャンル／RCG●MC／3ブロック

パワフルな走りをみせろ

クセのあるキャラクターが数多く登場する本作。まず初めは〝ダコタ〟でプレイすることをオススメする。彼女で十分に腕を磨いたら、自分の走りに合ったキャラクターを探していくといいだろう。



▲ダコタは操作性が◎。

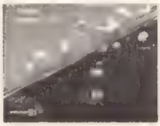
◉ショートカットしよう

コース横に壁がない所には、ショートカットが可能なポイントがある。こんな場所では、コースを飛び出して直線的に走り抜けてみよう。うまくショートカットできれば、大幅にタイムを縮めることができるぞ。

◉トリック技をねらえ

オプションで「STUNT RACE」をONにすると、プレイ中のトリックが評価され、トリックを決めるごとにレベルに応じた特典がもらえる。特典はターボ1回追加など、レースを有利に進められるものばかりだぞ。ちなみにジャンプ中に✚キー下を入力すれば、高さと飛距離が伸ばせる。これを利用して高難度トリックを狙え！





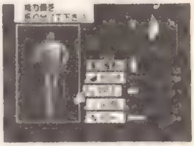
▲◀ジャンプ直後に✚キー右上とR2を押し続ければターボが回復!!

栄光のセントアンドリュース

●発売日／97年8月28日●価格／¥5,800 ●メーカー／小学館プロダクション●ジャンル／SPG●MC／2ブロック

ゴルファーを作成する4つのポイント

このゲームのモードの1つに、オリジナルゴルファーを育てるというものがある。そこで重要になってくるのが、初期設定時のポイントの振り分け。ここでは、4つのパラメータの特徴を解説しているので、これを参考に最強のキャラを作っていこう。



▲自分の苦手な所を補うように数値を振り分けよう。

テクニック ■この能力値が高いと、ショットの難易度が下がり、ミスショットをしにくくなる。まだボールを打つときの操作に慣れていないというときは、この数値を高めに設定しよう。

メンタル ■精神的な部分を表したパラメータ。このメンタルの数値が高いと、操作ミス以外での失敗ショット（トラブルショット）が減る。パットが苦手な人はこれを高めにしよう。

スタミナ ■この能力値が高いほど、疲労による能力の低下を抑えることができる。たとえほかの能力が高くてもスタミナが低いと、後半のホールでガタガタになるので意外と重要だぞ。

パワー ■飛距離を伸ばすことができる能力値。ロングホールではかなり重宝するぞ。だが、ミスショットばかりでは意味がないので、テクニックの数値をふまえ、パワーを決めていこう。

鉄道王2 世界征服の野望!!

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800 ●メーカー／アトラス●ジャンル／TBL●MC／1ブロック●MT

鉄道王への近道

◉ビルを買うときのコツ

駅ビルは、たくさん線路がつながっているものを買おう。線路が多ければ、当然ビルのランクの上昇率も高いのだ。



◀ランクアップすれば収益がアップ。

◉仕事を受けるときのコツ

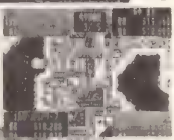
仕事をもらうときは、マップモードで条件を調べよう。なぜなら、車両の種類によって、受けられない仕事があるからだ。



◀これでむだ足を防げるのだ。

◉相手のジャマをするときのコツ

最後は相手をジャマする方法だ。まず相手の目的地周辺の線路を買い占める。そうすれば、相手は必ず自分の線路を通るので、常に通行料を取れる。逆に自分の目的地周辺は早めに買っておくように。



▶相手プレイヤーが通りそうな線路を買いまくろう。



◀線路のランクが高いと、かなりの収入がある。

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

●発売日／97年8月7日●価格／¥5,800 ●メーカー／フォグ●ジャンル／AVG●MC／3～6ブロック

花札に勝って激写せよ

このゲームの楽しみは何といっても、美少女のベストショットをカメラにおさめること。しかしそのためには、花札で勝たなくてはならない。そこでここでは「こいこい」「花合わせ」についてのポイント攻略をしていくぞ。

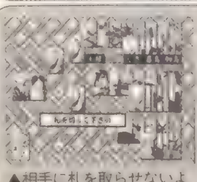
こいこい

絶妙な駆け引きが要求されるこのゲーム、ついつい大役を狙ってしまいがちだが、小役で勝ち逃げしたほうが勝負には勝ちやすい。カス（1文）でも勝ちは勝ち。小さい役を積み重ねていこう。



▲大役を狙いすぎて相手に先にあがられないように。

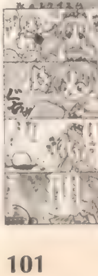
花合わせ



▲相手に札を取らせないように、先手先手でいけ！

このルールでは、取り札も点になる。だが、終了時に役が完成していないと、得点を取られてしまうので、なるべく役で得点を稼ごう。ときには役のために点の高い札を捨てる覚悟が必要だぞ。





まんが／東京都 氷室高王さん

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Designed by Sony Interactive Studios America and Sin／Trac TM LICENCED BY ST ANDREWSLINKS TRUST
©1997 SETA CORPORATION ©1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION ©ATLUS／Earthly Soft 1997 ©1997 FOG

天空のエスカフローネ

●発売日／97年9月25日●価格／¥6,800 ●メーカー／バンダイ●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

戦闘シーンの必勝法

◉パワーをためて攻撃

エネルギーをためていくと、パワーソード攻撃が可能になる。この状態でダッシュ攻撃すると残像が発生し、その残像でも敵にダメージを与えることができる。だが攻撃後、少しの間硬直するため、空振りしないように心掛けよう。



▲この残像が、敵に追加ダメージを与えてくれる。

◉敵の起き上がりに攻撃を重ねる

1対1で戦うときに役立つテクニックを紹介するぞ。ダッシュ攻撃が決まったり、連続攻撃が3回ヒットすると敵は必ず転ぶ。転んだら、ダッシュで敵の背後に素早く移動しよう。あとは、起き上がりのタイミングに合わせて連続攻撃を叩き込む。うまく3回ヒットすれば再び転ぶぞ。この繰り返しで、強敵でも難なく倒すことができるのだ。



◀起き上がるタイミングに合わせることが重要。



▲敵の起き上がり時には、ダッシュ攻撃も有効だ。

FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE

●発売日／97年9月11日●価格／¥5,800 ●メーカー／エクシングエンタテイメント●ジャンル／SPG●MC／4～10ブロック

世界最強の座を目指せ

◉プッシング、ダッキングを使った連係

相手の攻撃を利用し、反撃する方法を紹介する。

■プッシング……相手が近づいてきたら、相手と逆方向に✚キー2回＋ⓧで、相手はのけぞりスキができる。

■ダッキング……上段攻撃を仕掛けてきたら、✚キー下を2回入れる。すると攻撃を避けつつ、懐に入り込む。接近戦に持ち込み一気にKOだ！



▶スキができたところに、連続技を叩き込め。決まれば即ダウンが奪えるぞ。

◉3人の隠しキャラの使用法

ここでは隠しキャラを出す方法を公開する。1Pモードをクリアすると「石井館長」が、AIキャラでクリアすれば、「ヤマト」が使用可能になるぞ。またトレーニングモードで、コンビネーション課題を20問以上クリアすると「湊谷コーチ」が登場だ。



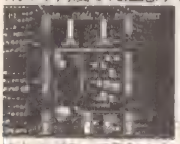
▲隠しキャラを出す条件はそれほど難しくはないぞ。

サイキックフォース パズル大戦

●発売日／97年10月2日●価格／¥5,800 ●メーカー／タイトー●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

3つのバブルをくっつけよう

地道に同色のバブルを3つずつ消す以外にもバブルを消す方法がある。ここではそのテクニックを紹介だ。まず、天井に同色のバブルを2つ並べる。次に、その2つにぶどうのふさ型になるようにバブルをくっつける。あとは最初に並べた根本のバブルを消せば、一気に消せる。飛ばす角度さえ注意すれば楽勝だぞ！　これは基本技なので必ずマスターしよう。



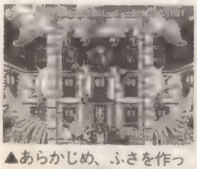
▲L1／R1で発射方向を微妙に調整可能だぞ。



◀ふさの部分が、横の壁につかないように。

◉さらにアイテムを使って楽勝プレイ

ここでは、〝スターバブル〟の上手な使い方を紹介する。このバブルは、接触したバブルと同色のモノをすべて消すことができる。出現したら、ふさの根元にあるバブルと同色のバブルにくっつけよう。成功すれば大量に落とすことができ、一気に高得点だ。



▲あらかじめ、ふさを作っておくのが重要だ。

パロウォーズ

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800 ●メーカー／コナミ●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

押さえておきたい戦闘ポイント

1 ◉指揮官をレベルアップ

指揮官はレベルアップすると、使える特殊能力の種類と使用回数が増える。特殊攻撃は、強力なものばかりなので、まずしっかりとレベルを上げ、極上ロボとの戦闘に備えよう。



▲特殊能力が揃っていれば、展開もラクになる。

2 ◉兵器同士の相性と生産

各ユニットにはそれぞれ特性がある。地上系は対空系に強く、対空系は空中系に強い。また空中系は地上系に強いのだ。これらの相性を考慮した戦闘を心がけよう。もちろん兵器を生産するときもこのことを忘れずに。

3 ◉アイテムを有効に使う

ユニットが壊されたあとに残る福袋や大入り袋には、アイテムが入っている。アイテムは、さまざまな効果をもっており、特に攻撃アイテムは、攻撃力が高く重宝する。だが、味方を攻撃するアイテムもあるので注意！



▲広範囲に攻撃できるものは、敵がかたまっているところで使おう。



▶一点集中型の攻撃アイテムなら確実に敵を倒せる。





まんが／三重県　田中将司さん

©サンライズ・テレビ東京 © BANDAI 1997 ©XING 1997/DAFT ©TAITO CORP. 1997
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

J's RACIN'

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800 ●メーカー／デジタルフロンティア●ジャンル／RCG●MC／4ブロック

隠しチームの使い方と車の設定

◉隠しチームの出現法

隠しチームの出し方を紹介していく。やり方は、ゲームロード中に、2コンのR1とスタートを押しながら、出したいメーカーのコマンドを入力するだけ。メーカーのコマンドは以下の通り。

- ●HONDA：✚下＋□
- ●ダンロップ：✚下＋△
- ●カストロール：✚上＋□
- ●アドバン：✚上＋△
- ●クラス1：✚上＋◎



▶フリーレースと2Pモード専用なので注意。



▲いろいろなメーカーの車を試してみよう。

走りやすい車のセッティング

天候やサーキットの特性に合わせたセッティングが重要。例えば、高速サーキットではエキゾーストを高めにし、スピードを保てるようにする。また、天候がWETのときは空気圧を低めにすると、スリップを減らすことができるぞ。



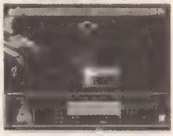
▲状況に応じて、こまめに変更していこう。

MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

●発売日／97年7月31日●価格／¥6,800 ●メーカー／バンダイ●ジャンル／SLG●MC／4ブロック

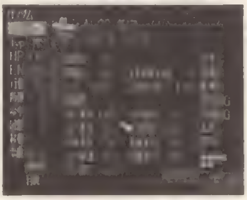
よりよいパイロットの育て方

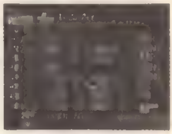
対戦プレイも可能なコンプリートモードの攻略法について解説しよう。有能なパイロットを育てる場合、それぞれの長所を伸ばすのが近道！ まずはステータス画面で各パイロットの能力値をチェックしよう。そしてMSの操縦が得意ならMSへ、操舵や火砲に優れているなら戦艦内の部署に配属するのだ。これで経験値を入手してレベルアップすると、その能力に数値が加算され、ますます強くなっていくぞ。いろいろな能力を伸ばしたい気持ちはわかるけど、それでは結果的に弱くなってしまう。できるだけ1つにしぼり、集中的に上げていくようにしよう。



▲戦闘員は戦艦ではなくMSに乗せること。

パイロットは必ずMSに乗せろ





▲MSに乗せていなかった場合。数値が低い。

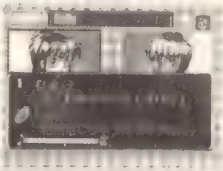
◀レベルは上の写真と同じ。でもMSの数値に差が…。

フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～

●発売日／97年9月25日●価格／¥5,800 ●メーカー／メディアエンターテイメント●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

ゲストの機嫌を損ねるな

このゲームは、ゲストの機嫌がいいほど聴取率が上がる。ゲストの質問には、相手の性格を考えて返事をしていこう。また、トーク開始時の機嫌は各ゲストの相性に関係している。前の週に仲のいいゲストを呼んでいると、機嫌のいい状態からトークを始められる。逆に仲の悪いゲストだと機嫌の悪い状態から始めなくてはならないぞ。そこで、各ゲストの相性を下の表にまとめたので、ゲストを選ぶときの参考にしてほしい。





◀▲相性と会話が重要。会話は、相手に合わせればいいというものではない。性格を考えよう。

ゲストの相性

	伊素川アヤ	円城寺みゆ	ナナシー比留間	御子神依子
伊素川アヤ		×	△	◎
円城寺みゆ	×		◎	△
ナナシー比留間	△	◎		×
御子神依子	◎	△	×	

▲表中の◎はよい、△は普通、×は嫌いを表している

マジカルドロップIII よくばり特大号！

●発売日／97年10月30日●価格／¥5,800 ●メーカー／データイースト●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

2種類の連鎖でドロップを送り込め

◉組み連鎖

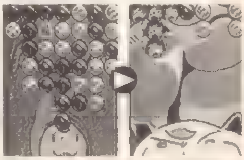
基本となる連鎖方法がこれ。手順は、同色の玉をタテに3つ並べるとき、ほかの色の玉を1つ挟んで置く。次に、挟んだ玉と同じ色の玉を隣の列に3つタテに置くのだが、先ほどと同様にほかの色の玉を挟む。消すときは、接触している列に挟んだ玉と、同じ色の玉を3つ置けば連鎖発生だ。



▲玉が消えるときに接触している同色の玉も消える、という法則を利用した連鎖。玉の置き方が重要になる。

◉後付け連鎖

素早い操作が必要だが、マスターしておきたいテクニック。やり方は、とりあえず、3つ揃えて消す。そして、消えた玉が点滅している間に、再び3つ揃えて消していく。これを繰り返し行い、連鎖させていく。コツは次の玉を消しやすいように、あらかじめ2つそろえた玉を用意しておくことだ。



▲組み連鎖に比べて、同じ連鎖数なら玉の数が少なくてすむ。さらに、失敗したときのリスクも少ない。





まんが／愛知県 @@@さん

©TYO 1997 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997 ©1997 Media Entertainment Inc.
©平和商事株式会社／株式会社アスコ／株式会社ファンハウス／Ever Perfect Development Limited ©1997 DETA EAST CORP.

ウラワザデータベース 下

'97下半期 超拡大版

PSソフトのウラワザをギューッと圧縮してお届けする、これがウワサのウラワザデータベース。1度クリアしたソフトでも思わずまた遊びたくなるお得なウラワザがいっぱいなのです！

闘神伝2plus

●ボスを使う

：タイトル画面でメニューの文字が左右から飛んでくる間に、1P側でL1×5、R1と入力。これで、ウラヌスとマスターが使えるように。また、コマンド入力後同じくタイトル画面で文字が飛んでくる間にR1×5、L1と入力すると、ショウとヴァーミリオンが使えるようになる。どのキャラも、キャラ選択画面のランダムセレクトに追加されている。

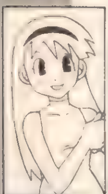
闘神伝3

●ソウルボム連発

：まずはキーコンフィグでL1、L2、R1、R2のどれかにソウルボムを設定する。そして普通にゲームを始め、試合中にソウルボムを使い切ったら、ソウルボムに設定したボタンを押しながら□＋×を押す。これで、回数制限とは関係なくソウルボムを出すことができる。以後、同じコマンドで何度でも出せるが、このコマンドを空中にいる間に入力すると、確実に画面が止まってしまい、ゲームを続行することができなくなるので注意。

●隠しキャラを使う

：難易度を「ストレス解消」以上にして、最初から使用できる全14キャラを使ってクリアする。すると、クリアしたキャラに応じたダークサイドキャラを使用できるようになる。すべてのダークサイドキャラが使える状態(使用キャラが28人になっている)で、もう1度クリアするとショウが使えるようになる。ショウが使える状態で18回クリアすると、アベルが使えるようになる。アベルを使ってノーコンティニュークリアするとヴェイルが使えるようになる。ヴェイルを使ってノーコンティニュークリアするとナルが使えるようになる。以上、最終的に32人のキャラが使えるようになる。最初のダークサイドキャラを除いて難易度はすべて「ふつう」以上にすること。なお、クリアとあるのは、すべて通常の「1P　GAME」モードでのこと。



トゥルー・ラブストーリー

●隠しメッセージ

：電源を入れたら、オープニングの前にL2を押しっぱなしにしておく。すると、普段は見られない隠しメッセージ（？）を見ることができる。

トータルエクリプス ターボ

●隠しコマンド

：ゲーム中にポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、○、□、△、□、L1、L1＋R1、セ、セの順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されたら、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト

：メニュー画面で「パスワード」にカーソルを合わせ、セを押したまま△、L1、□と入力。その後セを離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。



TOTAL NBA'96

●オールスター

：まずは「エキシビジョン」を選択し、ゲームメニューが表示されたらR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2と入力。これでメニューの1番下に「オールスター」の項目が追加される。この項目を、「94／95」か「95／96」にすると、オールスターチームを使ってプレイできるようになる。

ドキドキプリティリーグ

●特殊な名前で能力変化

：①女の子の好感度MAX／監督の名前入力画面で名字を「いやん」、名前を「ばかん」と入力。②根性値MAX／監督の名前入力画面で、名字を「ねつ」、名前を「けつ」と入力。③すべての魔球と秘打を覚える／監督の名前入力画面で、名字を「魔球」、名前を「秘打」と入力。④ラジオドラマ仕様／監督の名前入力画面で、名字を「ラジオ」、名前を「ドラマ」と入力。すると、すべての選手の能力値がラジオドラマでの設定に合わせたものになる。

●隠しキャラ

：全国ランキング外の状態で、8月に公式試合を組むと工藤美奈子。さらに、10月までに8位以下だと柴田はつみが登場する。試合には、ケガ人がいれば工藤が、柴田はランダムでエントリー。

●隠しシナリオ

：長島茂子をキャプテンにして、隠しキャラを2人登場させ、全国1位になったところでデータをセーブ。その後L1＋R1を押しながらこのデータをロードすればよい。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

●隠しキャラを使う

：名前入力画面で「えんじぇる」と入力すると館林見晴が使える。さらに、館林を登場させた後に、タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力すると、伊集院レイが使える。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

●根性モードでいきなり好雄から開始

：タイトル画面で○、○、△、△、○、○、×、△、○、△、△と入力してから、根性モードをプレイする。

●ボスを使う

：「2人でプレイ」を選び、モード選択画面で1P側は✚左、2P側は✚右を押しながら決定。その後、対戦回数決定画面で1P側は✚上、2P側は✚下を押しながら決定。これで、3人のボスキャラを使って遊べる。なお1Pモードで使う場合は、全キャラで根性モードをクリアしたあと、オプションでビジュアルをカットしてゲームを始めればOK。

●ロボ作モード

：電源を入れコナミのロゴが出たら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く入力すればOK。また、このコマンドを入力しておくと、根性モードの名前入力でカタカナが選べるようになる。そこで名前を「コナミマン」と入力すると、COMのレベルが若干低くなる。

●あいさつ変更

：L2を押しながら電源を入れるとお昼のあいさつになる。同様にR1だと夜、R2だと深夜のあいさつになる。また、ルール説明のときにセを押すと、字幕が消える。

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 虹色の青春

●クリア後のオマケ

：ハッピーエンドでクリアすると、メニューに「サッカーゲーム」と「アルバム」が追加される。さらに、自分の部屋のラジオが聴けるようになる。

ときめきメモリアル～forever with you～

●詩織の部活の法則

：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を4倍し、誕生日の数値を足した数を11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、

まんが／三重県　若林美紀さん

＊ウラワザデータベースのコマンドの読み方について：例えば「○、△、×」とあったら、書かれている順番にボタンを押していくということ。また、「○＋×」とあったら、それらのボタンを同時に押すという意味になる。セはセレクト、スはスタートボタンのこと。「×5」とあったら、そのボタンを5回押すということだ。

4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加

：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかく素早く押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

●隠しゲーム

：①「ツインビータイムアタック」／2年目の文化祭で、電脳部に行けばプレイできる。ちなみに、ゲーム中にポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押すと、フルパワーアップ。②「スターダストシンフォニー」／電脳部での経験を高め、クラブマスターになればプレイできる。

●カラオケの曲を選べる

：1人の女の子と3回カラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード

：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2P側で⊗と入力する。すると、デートの記録を見ることのできるアルバムモードに入れる。

●HPが5730

：不良との戦闘中にポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、⊗と入力するとHPが1になる。さらに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押す。すると、主人公のHPが5730になる。

●特殊な名前で能力変化

：①能力値573／あだ名を「こなみまん」と入力すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。②みんな仲良し／名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。ちなみに①と②のワザは併用も可能。

ときめきメモリアル プライベートコレクション

●カルトクイズのオマケ

：「ときめきカルトクイズ」で、1問も間違えずにオールクリアすると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、「CGギャラリーモード」に未発表のCGが追加される。

●ボタン連打でメッセージ

：「ときめきカルトクイズ」でのプライベートビーチで、女の子のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせてボタン連打。すると、ひと言しゃべってくれる。

●タイトル画面のセリフが変化

：タイトル画面のまましばらく放っておく。すると、3回目のタイトル画面のときセリフが少し変わる。

●メニュー画面でメッセージ

：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編に出てくるボタンの組合わせ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。

●いきなり7戦目

：タイトル画面で◎、◎、△、△、◎、◎、⊗、△、◎、△、△と入力。次に1Pモードの「根性」レベルを選択すると、いきなり、通常なら7人目の早乙女好雄と対戦できる。

TOBAL No.1

●ボスと隠しキャラを使う

：クエストモードの各エピソードをクリア。使えるようになるボスは、エピソード1でSノーク、エピソード2でムーフー、エピソード3でウダン。また、ウダンのダンジョンをクリアすると、隠しキャラのトリヤマロボを使えるようになる。

●試合中の視点が変わる

：キャラ選択画面でL2＋R2を押しながら決定。

●ホムが自爆する

：ホムを使って、試合中L1＋R1＋⊗＋✚下を押す。

まんが／北海道　古川緋色さん

TOBAL2

●モンスターバトル

：試合のリプレイをメモリーカードにセーブする。次に、タイトル画面で㋝を押しながら㋜を押してトーナメントモードかVSモードを選択すると、新たに2つのモード（色違いの怪物マークで表示）が増える。緑色の怪物マークは「記録した試合からモンスターを作る」モードで、黒っぽい怪物マークは「別のメモリーカードからモンスターをロードする」というモード。

●隠しキャラを使う

：以下の条件を満たせば隠しキャラが登場。①各難易度でクリアする。②各難易度でノーコンティニュークリア。③各難易度をモンスターでクリア。④各難易度を全キャラでクリア。⑤オープニングの後流れるデモ試合をすべて見る（106試合）。⑥試合のセーブを100回行う。⑦セーブした試合を100回見る。⑧クエストモードのプラクティスダンジョン、遺跡のダンジョン、封印のダンジョンをクリア。⑨「モンスターバトル」を31回以上行う。条件に「各難易度」とあるものは、イージー、ノーマル、ハードそれぞれで使用可能になるキャラが異なる。また、①～④の条件でクリアとあるのは、トーナメントモードのクリアを指す。

●捕獲していない敵を使う

：このワザは、未捕獲（発見のみ）の敵の名前のすぐ上に、捕獲済みの敵の名前があることが条件。まずは捕獲済みの敵（未捕獲の敵の1つ上）にカーソルを合わせ✚下＋◎を押す。これでバッチリタイミングが合えば未捕獲の敵を使用できる。ただし、自分で操作できるのはトレーニングモードだけ。

●サイズ変更

：キャラ選択画面でL1＋R1を押しながら決定。すると試合中、L2かR2を押すことでキャラのサイズを変更できるようになる。

ドラゴンナイト4

●敵を動かす

：村や町の画面からロード画面になったら、L1＋R2＋⊗＋㋝を押しっぱなしにしておく。そして画面が暗くなったら、味方の配置が終わるまでL2＋R1＋◎＋㋜を押しっぱなしにする。すると戦闘中、敵のターンになったとき、自由に敵を動かすことができるようになる。

ドラゴンボールZ ultimate battle 22

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で✚上、△、下、⊗、左、L1、右、R1と入力。コマンド入力に成功すると、キャラが全27人から選択可能になる。また、このコマンドを入力しておくと、オープニングムービーも全キャラ総出演のものに変更される。



ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPモード

：まずは「Zキャンペーンモード」のすべてのエピソードをクリアする。すると、モード選択画面に「SPモード」という新しいモードが追加されている。このモードは全部で30ものステージで構成されており、1人対多数のハンデ戦なども楽しめるようになっている。

ドラゴンボール ファイナルバウト

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で✚右、左、下、上、右、左、下、上と入力。次に、△を5回、⊗を9回入力すると、超サイヤ人の悟空やトランクス、超サイヤ人4となった悟空など、総勢17人のキャラを使えるようになる。



●ワイヤーフレーム

：練習モードもしくは対戦（HUMAN）モードで㋝を押したままキャラクターを決定すると、キャラクターがワイヤーフレーム状態で遊べる。ちなみに、練習相手（COM）を選択するときも同様の操作でワイヤーフレームになる。

●サウンドモード

：タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2と押し続けると背景が変化し、ゲーム中の音楽や効果音を自由に聴くことができるサウンドモードになる。中にはカラオケ曲も入っている。

ドリフトキング 土屋圭市&板東正明首都高バトル

●ポイント最高

：電源を入れ、「ＧＥＮＫＩ」のロゴが表示されたら、２Ｐ側の㋜＋L1＋L2＋R1＋✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなし。このとき、オープニングデモは１Ｐ側の㋜で飛ばしてもＯＫ。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最高に。

ナムコミュージアム VOL.1

●弾を撃ってこない

：「ギャラガ」で、最初のステージの左から１番目、下から２番目の敵だけ残して全滅させる。その後10分くらい待つと、敵が弾を撃ってこなくなるので、撃墜してクリア。すると、以後敵がまったく弾を撃ってこなくなる。

ナムコミュージアム VOL.2

●「ＢＯＭＢ　ＢＥ」で遊ぶ

：「キューティＱ」のパターンテスト画面で、◎を７回、□を６回、×を５回押せばＯＫ。

●隠しＢＧＭ

：「ドラゴンバスター」のマップ画面で場所を移動するとき㋜を押しっぱなし。画面が切り替わってポーズ状態でＢＧＭが鳴っていれば成功。しばらく聴いていると隠しＢＧＭに変わる。

ナムコミュージアム VOL.3

●ハードモード

：「ギャラクシアン」を９ラウンドまでクリア。すると、オプションでランク設定が可能になり、ここで通常よりも難しいハードモードを選択できるようになる。

●裏ドルアーガ

：ミュージアム内でL1＋R1を押しながら✚キーを時計回りに３回押す。画面左下にマトックが表示されたら、ドルアーガの部屋の、入って突き当たりの壁で◎を押す。すると、隠し部屋に入れる。ここで、「裏ドルアーガ」をプレイできる。

●残像「ギャラクシアン」

：「ギャラクシアン」で３万点以上出す。その後ディップスイッチの６番をオンにすると、残像のついた「ギャラクシアン」をプレイできる。

●高速「ギャラクシアン」

：「ギャラクシアン」のタイトル画面で㋝を32回押す。その後、㋝を押しながらスタートすると、ゲームが高速になる。



ナムコミュージアム VOL.4

●スペシャルムービー

：L1＋R1を押しながらゲームを立ち上げると、アーケードプロモーション用の「源平討魔伝」ムービーが見られる。

●「アサルトプラス」

：まずはミュージアムにある「アサルト」の左の部屋に入る。次に部屋の中でL1＋Ｒ１＋✚上＋△と入力。女性が現れるので、このキャラの前に立って◎を押す。すると女性が三頭身になって、部屋の中央に「ＡＳＳＡＵＬＴ　ＰＬＵＳ」という表示が出る。その表示の前で◎を押せば、「アサルトプラス」が遊べるように。

●受付が変わる

：ミュージアムの受付小町の前で上を向き、◎を押す。そして視点を元に戻すと、受付が人間になる。

ナムコミュージアム VOL.5

●キャラが動く

：ミュージアムにある「ワルキューレの伝説」の部屋でワルキューレやサンドラを調べると、彼らが動き出す。

●ドラゴンが人間に

：ミュージアムにある「ドラゴンスピリット」の部屋で、オルゴールの前にあるボタンを調べる。すると、ドラゴンが人間の姿に戻り、アリーシャ姫といっしょに動き出す。

●モンスターが逃げる

：ミュージアムにある「パックマニア」の部屋で、パワーエサを調べるとモンスターが窓から逃げていく。このとき、１匹だけ残るが、そのモンスターに接触すると遅れて逃げていく。



ナムコミュージアムアンコール

●ＢＧＭ変更

：「ドラゴンセイバー」のタイトル画面で、対地、対空ボタンを押しながらスタートするとＢＧＭが変わる。

●受付嬢がモモに

：ミュージアムに入って「ワンダーモモ」の筐体を選び、「プレイ」を選んで電源を入れる。次に「ＥＸＩＴ」でミュージアムに戻ったら以下の操作をする。①パックマンカーソルを筐体の端に合わせてフタを開く。②右端の投入口に７回クレジットを投入して、コンパネの左ボタン（ジャンプボタン）を押す。このときに「フタをしめます」という文章が表示されればコマンド成功。③次にクレジットを６回投入して、同様の操作をする。④さらにクレジットを５回投入して、同様の操作をする（７、６、５回とクレジットを投入したことになる）。最後に筐体のフタを閉めればＯＫ。

にとうしんでん

●ヴァーミリオンを使う

：対戦モードのとき、キャラクター選択画面の真ん中にある「？」の部分にカーソルを合わせ、L1＋L2＋R1＋R2を押す。すると声とともに「ＶＥＲＭ」という文字が表示されるので、そのまま決定を押せばＯＫ。

忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帳～

●無敵＆面セレクト

：タイトル画面で✚左、△、□、×、◎と押してからゲームを開始すると、じゃじゃ丸が無敵になる。また、同じくタイトル画面で✚左、左、右、右、□と押すと、面セレクトが可能になる。

NOëL

●アカウント増殖

：毎月の月末（９月30日など）にシャットダウンして１度ゲームを終了する。そして、リセットしてもう１度立ち上げる。すると、普段は45分しか追加されないアカウントが100分追加される。

●オープニング飛ばし

：電源を入れるとき、L1＋L2を押しっぱなしにしておく。

NOT TREASURE HUNTER

●ライフと残弾数が99に

：オープニング画面のデモシーンで「わたしはジェームズアークライト」と自己紹介をしているときに㋝とR1を同時に押すと、主人公の体力と拳銃の残弾数が99になる。

信長疾風伝　煌

●合戦選択

：まずはゲームを立ち上げ、ＢＰＳのメーカーロゴが表示されたら㋝＋㋜をしばらくの間押し続けておく。すると、画面が切り替わって合戦選択画面になる。後は好きな合戦を選択すれば、その合戦だけを遊ぶことができる。

Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～

●テストモード

：タイトル画面で「ＮＯＲＭＡＬ　ＧＡＭＥ」を選び、新しくゲームを開始。名前入力画面になったら、「南井克巳」と入力する。すると、ＢＧＭ、ムービーを自由に再生できるモードになる。

バーチャルスタジアム'96

●隠しコマンド

：まずはオプション画面で◎×３、△、□×３、△。その後設定画面で□。これで隠しオプションが登場するが、このままでは役に立たない。設定を変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。①ドリームクラブ：□、□、△、△、◎、◎、□、□。②ＰＫ：□、△、□、◎、□、△。③カーブボール：△、□、◎、△、◎、◎。④Ｓ・パワー：△、□、△×８。⑤Ｓ・キーパー：□×５、△×５。⑥Ｓ・オフェンス：□×５、△、◎。⑦Ｓ・ディフェンス：△×５、◎、△。⑧クレイジーボール：◎、□、△、◎、◎、△、□、◎。⑨ステュピドクラブ：□、△、◎、□、△、◎。

まんが／三重県　田中将司さん

バーチャル・プロレスリング

●隠し団体
：公式戦モードで、１人のキャラだけで６つの団体すべてを制覇する。すると選んだキャラが軽量級なら「スーパーJr」、重量級なら「スーパーヘビィ」という団体が登場する。

●隠しレスラーを使う
：上にある隠し団体に挑戦して５人勝ちぬくと、それぞれの団体で６人目に隠しレスラーが登場する。この６人目のレスラーに勝てば、そのレスラーを使えるようになる。

パーフェクトゴルフ

●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう

ハーミィ ホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：ステージ２をクリアしたらわざとゲームオーバーにして、セーブしてＥＸＩＴを選ぶ。次に「ＬＯＡＤ　ＧＡＭＥ」にカーソルを合わせてⓢを押しながらⓧ。最後にマップ画面でもう１度ⓧ。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、高速で移動することができる。

●簡単クリア
：タイトル画面で△＋□＋×を押しながら「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」を選ぶ。そしてゲーム中ⓢ＋ⓧを押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう１度ⓢ＋ⓧを押すと、そのステージをクリアしたことになる

ハームフルパーク

●テストモード
：オプション画面で「ＥＸＩＴ」にカーソルを合わせてR1、R2、L1、L2、R1、L2、◎と入力する。これで、面セレクトやエンディングの鑑賞などが行える、便利な「テストモード」に入ることができる。

バイオハザード

●着替え
：まずは無事３人で脱出してハッピーエンドを迎える。するとエンディングの後「クローゼットの鍵」というアイテムが手に入るので、次に遊ぶとき、「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばＯＫ。それぞれ別の服に着替えることができる。ただし、エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードしてから開始すること。

●最初からロケットランチャー
：どんなエンディングになってもいいので、３時間以内にクリアする。エンディング後にセーブし、そのデータをロードしてから開始すると、最初からロケットランチャーを装備している。

●残虐エンディング
：ロケットランチャーを持った状態でもう１度クリア（ただし、バッドエンドではダメ）すると通常とは違うエンディングになる。

バイオハザード ディレクターズカット

●連射
：□を押しながらR1を連打すると武器が連射できる。

●隠しモード
：「ＡＲＲＡＮＧＥ」にカーソルを合わせて✚右を押し続けると、文字が緑色に変わって難易度が下がる。また、「バイオ２」体験版の「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」に合わせて同じ操作をすると「ＲＯＯＫＩＥ」（イージー）モードがプレイできる。

●マグナム弾無限
：寄宿舎クリア後、赤いダイヤを入手して虎の銅像のある部屋へ。ここで手に入るマグナム弾３つのうち１つだけ残して部屋を出て、再び部屋に戻ると弾が２つに増えている。これを繰り返せば、弾を無限に増やすことができる。

ハイパーオリンピック イン アトランタ

●ビキニで競泳
：ゲームセレクト画面で、「100Mフリースタイル」にカーソルを合わせて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、◎と入力してゲームを始めると、選手の水着がすべてビキニになる。

ハイパーファイナルマッチテニス

●隠しキャラを使う
：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1＋R2＋△＋□を押す。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルという隠しキャラでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、□、R2、L2、□、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

HYPERフォーメーションサッカー

●隠しチームを使う
：モードセレクト画面で、L1＋R1＋✚右＋□を押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、２つの隠しチームが登場する。

●コンディション100％
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「ＴＥＡＭ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮＳ」を選び、✚右、上、左、下、□と入力する。すると、チームのコンディションが100％になる。

●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2＋R2を押しながら✚キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。

●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエローとレッドのカードが消える。

HYBRID

●隠しコマンド
：ゲーム開始前に以下のパスワードを入力。①銃、爆弾が無制限／「＃Ｗ＠ＮＮ＠ＣＨ＃＠　Ｔ６９６９６９６９＊」。②全マップ表示／「Ｂ＃ＲＴＨ＊Ｗ＠ＲＫ　＊Ｓ＃Ｘ＊Ｄ＃＠ＴＨ」。③ステージセレクト／「＃Ｗ＠ＮＮ＠Ｗ＠ＲＰ　６９６９６９６９６９」。以上のパスワードは併用可能。

バウンティソード・ファースト

●転職せずに能力だけＵＰ
：パーティ画面で「決意」を選んで職業選択画面に入ったら、職業名の下に空欄があることを確認。職業名にカーソルを合わせて✚下を約２秒間押し続けた後✚右を押すと、職業は変わらず能力だけがアップする。タイミングはシビアだが、✚下の後で✚右を弾くようにすると成功しやすい。



爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

●対局を飛ばす
：ストーリーモードで、対戦するキャラの会話シーンの最後になったらL1＋R1＋✚左＋○を押しっぱなしにする。これで、麻雀の対戦シーンを飛ばして、先に進めることができる。ストーリー部分だけを続けて見たい場合、上記のボタンを押したままにしておけばＯＫだ。

はじめの一歩

●隠しキャラを使う
：「エディットモード」、「ＭＡＫＩＮＧ」の順に選択してキャラクターエディット画面へ。次に「ひな形選択」を選んでキャラクター選択画面に移り、一歩に合わせて✚下、下、下、下、右、上、上、上、上、右、下、下、下、下と入力して△を押すと青木が使えるようになる。同様に、✚右、右、下、左、左、下、右、右、下、左、左、下、右、右と入力して□を押せば木村が使えるようになる。

●能力値が150にアップ
：上記と同様にして、カーソルを✚下、右、上、左、下、下、下、右、上、左、下、下、右、右、上、左、下、右、上、上、左、下、右、上、上、左、左と入力



まんが／北海道　乃亜さん

ぱすてるみゅーず

●隠しコマンド

：タイトル画面で✚上、下、上、上、上、L1＋L2＋R1＋R2＋㋜を押すといきなりエンディング。また、モードセレクト画面で㋝＋○を押して「ひとりでみゅーず」を選ぶとゲーム中のマスコットキャラを自由に動かすことができる画面になる。

パズルボブル2

●裏面モード

：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。

●２Ｐ対戦で敵キャラを使う

：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。

●１Ｐモードで敵を使う

：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1＋L2＋R1＋R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。

●クレジット増加

：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、画面右上でカウントダウンが始まるので、この間に○か×をひたすら連打。すると、連打している間だけ少しずつクレジット数が上がっていく。これをカウントが０になるまで続ければＯＫ。

パズルボブル3

●隠しキャラを使う

：「とことん対戦」を選んで７連勝するごとに隠しキャラが現れる。対戦して勝てば、そのキャラを使えるようになる。

●裏モード

：タイトル画面で○、✚左、右、○と入力して、画面の右隅に変なキャラが現れたら成功。次に、アーケードモードの「ひとりでパズル」を選択すると、「アナザーワールド」でプレイできる。

パラッパラッパー



●おまけモード

：６ステージすべてを「ＧＯＯＤ」の評価でクリア。次にそのデータで６ステージすべてを「ＣＯＯＬ」の評価でクリア。するとタイトル画面に新しい項目が追加される。これを選ぶと、サニーとＫＴが踊る姿を鑑賞できる。なお、このとき△か×を押すと、２人の服を変更できる。

はるかぜ戦隊Ｖフォース

●隠しメニュー

：マップ画面で×を押してメニューを消し、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら、2P側の㋝＋㋜。その後㋝を押しながらL2を押すと、いきなりステージクリアしたりできる、隠しメニューが現れる。

パンツァーバンディット

●隠しキャラを使う

：オプション画面で㋝を押しながら✚上、下、右、左、□、×、△、□と入力。

PDウルトラマンインベーダー



●面セレクト

：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、×、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイ。これで好きな面からゲームを始めることができる

●隠しキャラを使う

：タイトル画面でL1を押しながら□、□、×、△、✚右、右、左と入力する。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の２人の隠しキャラが追加されている。

●いきなりエンディング

：タイトル画面でR1＋L2を押しながら□、□、△、×、□、✚右、右、右、×と入力する。これで、いきなりエンディングを見ることができる。

●怪獣を使う

：まずは１度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1＋L2を押しながら□、□、□、✚上、下と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるようになる。

●３Ｄモード

：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、×、×、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中にL1を押す。

ビヨンド ザ ビヨンド

●お金とリングを増やす

：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も繰り返せば、いくらでもお金を増やすことができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。このため、たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら１つしか手に入らないリング類を増やすこともできる。

ファーストクィーンⅣ

●ちょっと便利なコマンド集

：①どこでもレーダー／タイトル画面で✚上、下、左、右、L1、R1、□、△。すると屋内やダンジョンでもレーダーが使える。②高速移動／タイトル画面で✚下、L1、△、R1、下、右、右、左、□、△。すると、システム速度で「高速」が選べるようになる。

Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX

●マスター石井を使う

：①１Ｐモードかｖｓモード／タイトル画面で△、△、□、×、○と入力。②チームバトル／「PLAYER SELECT」と表示されている画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、㋜と入力。

●スタミナが減らなくなる

：タイトル画面で✚上、右、下、左、上、右、下、左、㋝。

●キャラの攻撃力を変更

：試合中にポーズをかけて、L2、R1、L1、R1、L2、R1と入力。すると数字が出てくるので、これを好きなように変更すればＯＫ。

●いきなりエンディング

：１Ｐ側と２Ｐ側のコントローラのL1＋L2＋△＋×＋✚左を押しっぱなしにしながら電源を入れる。

●コスチュームチェンジ

：タイトル画面でL1＋R1をしばらくの間押しっぱなし。音が４回鳴ったらボタンを離し、ゲーム開始。すると、フグ、ムサシ、グレコの３人が、道着を着て戦う。

Fighting Illusion K-1 REVENGE

●隠しキャラを使う

：①石井館長／どのような条件でもいいから１Ｐモードをクリア。②ヤマト（ＡＩ専用キャラ）／ＡＩキャラで１Ｐクリア。③湊谷コーチ／トレーニングモードで、コンビネーションの課題を20問以上クリア。④コアラ／キャラクター選択画面でスタン・ザ・マンにカーソルを合わせてL1＋㋜で決定する。

●そのほかミニネタ

：タイトル画面でL1＋R2＋㋝＋✚下を同時に押すと、サウンドテストが始まる。また、キャラを選ぶときに㋜を押しながらで衣装の変更、L1を押しながらでカラーを変更できる。

ファイナルドゥーム

●隠しコマンド

：ゲーム中にポーズをかけて以下のコマンドを入力すると、それぞれの効果が現れる。①ＭＡＰ作成／△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□。②アイテムと敵の位置を表示／△、△、L2、R2、L2、R2、R1、③レベルセレクト／✚右、左、R2、R1、△、L1、○、×。④壁が透ける／L1、R2、L2、R1、✚右、△、×、右。⑤武器フル装備／×、△、L1、✚上、下、R2、左、左。⑥無敵／✚下、L2、□、R1、右、L1、左、○。

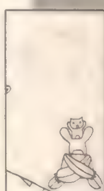
まんが／愛媛県 甲斐つるぎさん

ファイナルファンタジーⅣ

●アイテム増殖
：戦闘中、先にアイテム欄の空欄にカーソルを合わせて盾を外す（このときアイテムの総数が偶数なら右、奇数なら左側の空欄に合わせること）。次に、先に武器欄にカーソルを合わせて武器を外す。後は戦闘を終了させると、装備欄に「た４」と表示されているので、そこに増やしたい武器を装備させ、すぐに外す。これで武器の表示が「武器名：た５」になっていたら成功。その武器は255個に増殖している。

ファイナルファンタジーⅦ

●ロケットに乗って空を飛ぶ
：チョコボに乗ったまま飛空艇に乗り、村のロケット発射台から１キャラ分右横に着地させる。発射台と飛空艇にチョコボが挟まれる形になったら、チョコボを降りる。最後に、降りた主人公とロケット発射台（またはロケット）がうまく重なったら◎。これで、ロケット発射台（またはロケット）に乗って空を飛ぶことが可能（降りることができないので注意）。ただし、ＤＩＳＫ３をプレイしているなら、北の大空洞の上空で⊗を押せばそのまま大空洞に入ることが可能。
●ティファとシドがチョコボに乗る
：チョコボレースに出場するとき、ティファかシドをパーティに入れておくと、まれに「たまには乗らせて」というお願いをしてくる。このお願いをＯＫすると、ティファ（またはシド）がレーサーとしてチョコボに乗ってくれる。
●チョコボのスタミナを回復
：レース中R1＋R2を押しっぱなしにしておく。これで、少しずつだがチョコボのスタミナが回復していく。
●死者が生き返るトラップ
：ギ族の洞くつにあるオイルの床のトラップに、誰かが死んでいる状態で引っかかる。すると、なぜか死者はＨＰ１で生き返る。ただし、生きているキャラは通常通りダメージを受けてしまうので注意。
●7777フィーバー！！！
：戦闘中、キャラクターの（誰でもいい）ＨＰがちょうど7777になると、名前が虹色にきらめき、敵が全滅するまで7777ダメージを連発し始める。ただし、戦闘が終わるとＨＰが１になってしまうので注意。
●五強の塔で４階をキャンセル
：まず１階から３階までのボスを倒して、４階にたどり着く。そして、そのまま４階を素通りしようと試みる。ボスに怒られ、階段が壁で閉ざされてしまったら、１度３階まで戻り、そのまますぐにもう１度４階へ上がる。すると、階段前の壁を通り抜けることができてしまう。これで、そのまま５階のボスと戦闘可能。
●リセット以外脱出不可能のハマリ技
：飛空艇入手後、自分のチョコボに乗ってチョコボ牧場のそばにチョコボを放置し、新しいチョコボを捕まえる。そして、その新しいチョコボに乗ったままミドガルズオルムと戦って勝つ。するとなぜかミッドガルが映った画面に切り替わり、何もできなくなってしまう。この状態では、視点切り替えとソフトリセット以外の通常の動作は一切受けつけないので、ゲーム続行は不可能だ（なぜか✚キーでシスターレイの移動はできる）。試す前にセーブを忘れないように！
●普段は降りられない場所に降りてしまう
：ミディールエリアの北にある細長い島の洞くつに川チョコボなしで行く方法。まずはあらかじめバードビューにして飛空艇へ。そして徒歩で行ける限界である崖まで飛空艇でいき、崖が左側になるようにして⊗。そして飛空艇が降下を始めたら、タイミング良く◻︎を押しながら✚左。タイミングは非常に厳しいが、うまくいけば主人公が崖の下へ降りることができる。なお、チョコボに乗っておくと成功率は多少上がる。
●闘技場で３人バトル
：まずはゴールドソーサーのバトルスクエアに参加し、戦闘が始まったら逃げる。逃走が成功して画面が黒くなったらすかさずL1＋L2＋R1＋R2＋ⓢ＋ⓢでソフトリセット。そしてそのままフィールド上でセーブしてあるデータをロード。すると、以後のザコ戦がすべてバトルスクエアでの戦闘になる。ハンデありの８回連続戦闘だが、経験値もギルももらえない。元に戻したいときは電源を入れ直すか、本体のリセットを押せばＯＫ。
●レジストの隠された効果
：操っている敵に「レジスト」をかけると、その後その敵を攻撃しても、操り状態が解除されなくなる。これは、毒や混乱の状態の敵にも可能になっている。ただし、眠りなどの時間経過によって回復してしまうステータス異常に対しては効果がないので注意。また、死の宣告がかかっているキャラにレジストをかけておくと、カウントがゼロになっても死ななくなる。
●テストゼロと戦う
：コレルプリズンにある井戸の底で何度も戦っていると、ごくまれに「テストゼロ」という敵が出現する場合がある。この敵にダメージを与えると「何すんだよう」とか「痛いよう」といった感じのセリフをしゃべるだけで、何もしてこない。やたらＨＰが高いけれど、倒せば40000ものギルを入手できる。
●ミドガルズオルムと戦わない方法
：チョコボなしで湿地帯を渡る方法。まずは湿地帯に徒歩のままで入り込み、ミドガルズオルムが近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブ。そして、そのまま１度リセットして、先ほどのデータをロードする。これで、近くにいたはずのミドガルズオルムは離れた場所にいるので、そのスキに進めるだけ進む。その後再び近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブ……と、あとはコレの繰り返しでＯＫ。
●スノボでタイムアタック
：スノボゲームで、初級、中級、上級の３つのコースすべてで合格を取る。すると、コースの最初に黄色いバルーンが登場するようになるので、これを取ればＯＫ。また、各コースで評価「上」を取ると、コースの入口に白い風船が登場するようになる。これを取ると、スピードアップすることができる。
●スピードスクエアの隠しテク
：風船の大群が出てきた後に出現する飛空船のプロペラの部分を撃つ。このプロペラはショットのパワーを使い切るまで撃ち続けると、およそ30000点ものスコアが入る。
●モーグリのちゃぶ台返し
：スノボ初級編の最後の直線で、いちばん奥（ゴール近く）の左側にあるかまくらにわざとぶつかる。すると中から卓に座ってお茶を飲むモーグリが登場。自分の家を破壊されたことに怒ってか、必殺のちゃぶ台返しをクラウドにお見舞いする。
●クラウドのスペシャルポーズ
：ルーファウス神羅を見送るイベントで最後のスペシャルポーズを決めた後、ルーファウスのメッセージが出ている間に特定のボタンを押す。するとクラウドがいろいろなポーズを取る。具体的には、✚キーのどれかで「休め」の姿勢、◻︎で背中をかくポーズ、△で肩をすくめるポーズ、⊗で銃を構えるポーズ。
●ホバーリングチョコボ
：まずは自分のチョコボを捕まえ、チョコボに乗ったまま飛空艇に。そしてどこか適当なところで飛空艇を降りたら、そのまま動かないですぐにチョコボを降りる。最後に、そのまま動かないで再びチョコボに乗ればチョコボが浮き上がる。
●ジュノンで経験値稼ぎ
：バギー入手後ジュノンに戻り、エルジュノンとアルジュノンの間にある通路へ。そこにある警報機を押すと警報が鳴り響き、その通路内だけ敵が出現するようになる。
●別荘を買う
：コスタ・デル・ソルで売りに出されている別荘は、最初の交渉で30万ギル持っていけば、本当に買うことができる。
●野生なのにおとなしいチョコボ
：普通、野生のチョコボはチョコ房を持っていない限り降りると逃げてしまう。しかし、ミッドガルを出たらカームの街に寄らずにチョコボを捕まえ、ミスリルマインの入口で降りれば、逃げないで待っていてくれる。
●１回分の魔法攻撃で３回連続ダメージ
：まずは戦闘に入ったら、「リフレク」の魔法をパーティ全員にかけておく。そして「ぜんたいか」を組み合わせた攻撃魔法で、パーティ全員を攻撃。するとなぜか、３回連続で敵に跳ね返ってしまう。１回分のＭＰで３回分のダメージを与えることが可能。
●神羅のコマーシャルを見る
：神羅ビル２階にあるアイテム屋で、モニターの前のカップルが





まんが／三重県　田中将司さん

いなくなったらモニターを調べる。すると、神羅の販売している車のコマーシャルを見ることができる。

●バックアタック回避

：バックアタックされたら、R1＋L1を一瞬だけ押す。すると素早く敵の方向へ向き直すので、背後からの攻撃（通常の倍のダメージ）を受けないですむ。

●素早さ255

：「Wアイテム」のマテリアを1人に2個装着すると、なぜか素早さが255になってしまう。

ファイナルファンタジーVII インターナショナル

●隠しアイテム

：①せんすいのマテリア／ウータイの五強の塔をクリア。次に、ゴーストシップを変化させてガイドブックを手に入れる。これをカームの街の民家にいる男と交換すればＯＫ。②海チョコボ／ルビーウェポンを倒してデザートローズを入手。これを①の男と交換する。③マスターマテリアいろいろ／エメラルドウェポンを倒してアースハーブを入手。以下②と同様。④ライジングサン／ダイヤウェポンから盗む。

●アイテム増殖

：パーティの誰かに「Wアイテム」のマテリアを装備させる。戦闘に入ったら「Wアイテム」コマンドを選択して、1つ目のアイテムを「選択」し、「決定」。次に2つ目のアイテムを「決定」し、「キャンセル」。すると、1つ目のアイテムが1個増えている。後は、この「決定」＆「キャンセル」を繰り返すだけで、どんどんアイテムが増えていく。技を試すときは、戦闘を「ウェイト」モードにしておくとラク。

ファイナルファンタジータクティクス

●無限増殖

：手順が少しややこしいので、1番わかりやすいジョブを例に説明する。①キャラクターをナイトにジョブチェンジして、二刀流のアビリティをセットする。②増やしたい武器を左手に、盾を右手に装備させる。③増やしたい武器よりも強力な武器を売っていないショップに入る。④試着室で「最強装備」を選んでから、左手だけ「試着解除」。以上の操作後に「試着終了」すると増やしたい武器が両手に装備されている。

●隠しオプション

：「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」を選んで、名前入力画面で「ＢＧＭききたい」と入力すると、未使用曲を含めた全96曲を聴ける。また、㋝を押せば開発者のコメントも見られる。



ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う

：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前を変えるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更できる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないで待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。なお、一騎打ちに勝てば能力値がアップする。

V-Tennis2

●高速サーブ

：試合中、自分がサーブを打つことになったら、◯か△でトスを上げ、タイミング良くL2＋R2＋△で打つ。すると、通常よりも50キロほど速いサーブを打つことができる。

FORMULA 1

●クオリファイ画面でのコマンド集

：クオリファイ画面で㋝を押しながら以下のコマンドを入力する。①自車がバギーになる／✚右、上、△、左、上、□、△。②自車がバイクになる／✚下、上、◯、△、右、上、□、△。③隠しサーキットが出現する／✚左、◯、◯、△、△、◯、上、右。④コースの色が変化する／□、◯、✚上、右、右、◯、×。⑤実況が英語になる／□、△、◯、✚上、△、下、◯、◯、下。6実況がフランス語になる／◯、✚下、下、左、□、左、[illegible]。7実況がドイツ語になる／✚下、上、左、左、□、◯、×。⑧隠し実況／◯、□、◯、✚左、◯、上、◯。



フォーメーションサッカー'97

●視点変更

：試合中に㋝でポーズをかけてL1＋R1を押すと、選手を背後から見た視点でプレイできる。L2＋R2を押せば元に戻る。

ブシドーブレード

●カッツェを使う

：チャンバラモードで、ノーコンティニューで100人斬りを達成する。すると、カッツェを使えるようになる。ただし、ストーリーモードでは使えない。また、オプションは初期状態（難易度／難、転倒率／低）のままでないと使えないので注意。

ぷよぷよ通決定盤

●追加オプション

：オープニングデモ中に✚上、上、□、×、上、下、◯と入力。すると、オプションのルール項目をより細かく設定できる。

プライムゴールEX

●同チーム対戦

：まずは、あらかじめ２Ｐ側のコントローラを接続しておいてゲームを立ち上げる。そしてタイトル画面になったら、２Ｐ側の◯を押しながら、✚上×９、左×２、下×９と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すればよい。

プリルラ／アーケードギアーズ

●隠しオプション

：オプションモードで以下に示す番号のＳＥを順番に聞くと、メニューが増える。①同キャラセレクトＯＫ／07、00、09、10。②キャラサイズ変更／00、00、09、01、01、03、01。③特殊効果モード／08、00、09、01、04、08、00。④面セレクト／10、08、09、02。⑤無限コンティニュー／09、00、04、10。⑥無敵モード／10、08、09、01。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●名前が変わる

：名字と名前の両方に以下の文字を入力すると、別の名前に変換される。@テロリスト／江田恵一子、@アイコンマスタ／土屋美穂、@コギャル／神保優貴乃、@ポリゴンくん／小林大輔子、@うなるウクレレ／本間香奈、@しそちょう／白石英子、@ヘビメタ／石川ジョニ子、@モモたん／朝比奈淳子、@おやびん／赤井孝子。なお、名字と名前は独立しているので組み替えも可能。例えば名字に「@ポリゴンくん」、名前に「@アイコンマスタ」とつけると、娘の姓名は「小林美穂」となる。入力のさいは@マークを忘れないように。

ブルーフォレスト物語～風の封印～

●隠しエンディング

：ヴァルエルスでゲームを始め、シュラインの部下になったら、本人と256回以上戦闘をする。その後シュラインのところに行くと、修行の成果を試されるイベントが起こるので、「本気で闘いますか」の選択肢に「はい」と答える。この戦闘に勝利すると、隠しエンディングとなる。

BREAK POINT

●隠しキャラを使う

：プレイヤー選択画面で㋝を押しながらジャック（左から３番目）を選ぶとワン、ナタリア（１番右）を選ぶとナインというキャラクターが使える。

フロントミッション セカンド

●隠しキャラ＆ミニネタ

：ネットワークで「ＳＣＨＮＥＣＫＥ」と入力後、パスワードを「ＳＮ」と入力。ここで「For　Users」を選ぶとキャンペーンクイズが始まるので、400フレーム以内に「ＧＥＲＭＡＮＹ」と入力すればよい。これで「嫌なヴァンツァー」と「おたけさん」という武器が手に入る。また、ゲーム中にR2＋L2を押すと、画面中央に敵＆味方＆ＮＰＣのユニット一覧表が表示される。

まんが／愛知県 牛ざゆうさん

ヘブンズゲート

●ボスキャラを使う

：アーケードモードをノーマル以上の難易度でクリアするとＧＥＥＺＥＲとＵＮＫＮＯＷＮが使える。

●隠しキャラを使う

：①ＫＵＲＡＲＡ／アーケードモードのキャラ選択画面でナナセにカーソルを合わせて✚上、下、下、L1+L2、㋜、㋜。②ＫＹＯＨＹＡ／ＶＳモードのキャラ選択画面で✚左、右、上、下、R1+R2、㋜。③ＤＹＢＹＤ／アーケードモードかタフガイモードでＳＡＳＡにパーフェクトで勝ち、乱入してきたＤＹＢＹＤを倒す。

●カメラ移動

：まずはゲーム中ポーズをかけて、ポーズ中にL1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、メニューの下に「ＣＡＭＥＲＡ」という項目が追加されるので、これを選べばＯＫ。

BELTLOGGER9

●チキンモード

：タイトル画面で「ＰＲＥＳＳ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間に✚右上+✕+□を押しながら㋜を押す。すると、通常より簡単なチキンモードで遊べる。

●ハードモード

：タイトル画面が見え始めたら、L1、R1、L2、R2、□、✕、△、◯と素早く入力。これで、通常よりも難しいハードモードで遊べるようになる

ポイッターズポイント

●能力表示

：キャラ選択画面でL1またはL2を押すだけで、パワーやスタミナなどの能力が表示される。

ポエド

●ステージセレクト

：まずはメニュー画面でL1+L2+R1+R2+✚上を押しながら◯を押す。そして、難易度を選択する画面になったら、L1+L2+R1+R2+✚下を押しながら◯を押す。すると、画面が切り替わって、ステージセレクト画面が表示される。後は、ここで好きなステージを選んで◯を押せはＯＫ

ホーンドアウル

●クリア後のオマケ

：難易度をノーマル以上にして１度ゲームをクリア（コンティニューしてもＯＫ）。その後オプション画面に入ると、「ポリゴンテスト」、「ミッションセレクト」、「オーディオテスト」の３つの項目が増えている。

BOXER'S ROAD

●ショートカット＆視点変更

：①ショートカット／カレンダー画面のとき、△で「スパーリング」、□で「休息日」、✕で取り消しを１発で入力することができる。また、Ｌ（またはＲ）で、１カ月単位の移動が可能。②視点変更／試合中に㋝を押すと、カメラ視点を変更できる

BODY HAZARD

●隠しコマンド

：ゲーム中にポーズをかけて以下のコマンドを入力。①無敵モード／◯、□、✚右、左、R1+R2。②全技使用可能／R1+□、△、◯、✕。③頭部巨大化／L1+L2+R2+✚下。④クリアポイント最大／L1+L2+◯+□。⑤サイボーグ化／R1+R2+△+◯。

ポポロクロイス物語

●図鑑のモンスターが動く

：モンスター図鑑で、判明した敵（敵のグラフィックさえ判明していればＯＫ）が載っているページを開いたまましばらく放っておく。すると、図鑑のモンスターが突然動きだしてしまう。また、そのままさらに放っておくと、分裂してどんどん増えていく。なお、見開きの両方のページに敵が載っていれば、お互いに戦い始める。

まんが／埼玉県　うにさん

ポリスノーツ

●装填数が増える

：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ２つの板に100発撃ち込む。すると装填数が20発に増える

●違う的登場

：射撃トレーナーのターゲットモードで、70点以上の成績を出す。その後もう１度ターゲットモードを選ぶと、いつもと違った的を選ぶことができる。

ポルシェチャレンジ

●隠しコマンド

：以下のコマンドをメニュー画面で入力。①リトライ無制限／L1+L2、R1+R2+□。②テストドライバー登場／✚右+□、左+✕+㋝。③テストドライバー調整／✚左+✕、右+□+㋝。④車体がジャンプ／□、✕、□。⑤すべての車体がジャンプ／「✚上+□、上+✕」を３回続けて入力後、上+□。⑥透明の車体／□+✕、L2+R2、□+✕、L1+R1、□+✕。⑦ハイパーカー／㋝+□、㋝+✕、㋝+□+✕。⑧奇妙なボイス／✚上、△、上、△。⑨魚眼レンズモード／△+□+✕、L1、L2、R2、R1。

マーヴル・スーパーヒーローズ

●隠しキャラを使う

：難易度や時間などの設定に関係なく、最低１回はクリアすること。次にキャラクター選択画面で以下のキャラ別のコマンドを入力。①「ドクター・ドーム」／✚下、下、弱キック、中キック、強キック。②「サノス」／✚上、上、弱パンチ、中パンチ、強パンチ。③「アニタ」／✚上、右、下、左、上、右、下、左、上、弱パンチ、中パンチ、強パンチ。（パンチ＆キックボタンは押しっぱなしで入力すること）

マイティヒット

●隠しコマンド

：オプション画面で□、✕、✕、□、□、□、✕、✕、✕、✕と入力。これで、ステージセレクトやサウンドテストが楽しめるように。また、コースセレクト画面で□+✕、□+✕、□+✕、㋜と入力すると、ゲーム中に✕を押しながら□で連射が可能になる。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

●視点変更

：戦闘画面で後方視点にしておき、２Ｐ側のコントローラの✚キーやボタンを押すと、視点を変更することができる。具体的には、✚キーで自機を中心にした回転移動。△で上移動、✕で下移動、□で左移動、◯で右移動。また、L1+R2でカメラ接近、さらにL2+R1でカメラが離れる。視点を元に戻したいときは、㋜を押す。



負けるな！　魔剣道2

●隠しキャラを使う

：以下のコマンドをタイトル画面で入力する。①魔剣道１号／R1、L1、◯、△。②マケンポー／R1、L1、◯、✕。③マネンポー／R1、L1、◯、□。

●簡単魔奥義

：魔奥義を出せる状況で、R1+R2を押す。

マジカルドロップⅢ～よくばり特大号！～

●隠しコマンド

：「すぺしゃる」モードで以下のコマンドを入力。①「謎の猫」を使う／フールで「ひたすら」をプレイ中にポーズをかけて、✚上+△、右+◯、下+✕、左+□とタイミング良く入力。②「おやじ」を使う／ストレングスで「すごろく」をクリア後、「すとーりー」のキャラ選択時にＬかＲを押しながらストレングスを選ぶ。③連鎖時のボイスをＯＮ／「ひたすら」の「用意！　スタート」という演出中に、㋜を８回連打。

●「あーけーど」で全キャラ使用

：キャラ選択画面で、残り時間が17秒になったらコマンド入力開始。１Ｐ側で、１秒カウントされるごとに㋝を３回入力。すると、カウントがゼロになった瞬間に、キャラ選択メニューが増える。



マジック・ジョンソン&カリーム・ジャバーの スラムジャム'96

●隠しチーム1

：メインメニューで✚左、右、上、下、R1、L1、□、下の順にコマンド入力。これで「LEFT　FIELD」という、開発者で構成された隠しチームを使って遊ぶことができるようになる。

●隠しチーム②

：上のコマンドを入力した後、さらに✚左、右、上、下、R1、L1、□、上の順にコマンドを入力すると「MONSTER」というチームを使えるようになる。

マッドストーカー フルメタルフォース

●隠しキャラ&ボスキャラを使う

：①タイトル画面で「PUSH　START」と表示されている間に✚下、上、右、左、⊗、◎と入力すると、「VSモード」でザコキャラ6体が使える。2上記のコマンドをもう1度入力すると「ストーリーモード」でボスキャラを使うことができる

マッハGoGoGo

●隠しカーを使う

：車種選択画面になったら、L1+L2+R1+R2+㋝+✚下を押しながら△を押す。これで、アント号、射速号、流星号、オウガ号、そしてGR－Xの5つの車が使えるようになる

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

●隠しオプション

：バッドエンディング以外でクリアすると、メニューに「おまけ」が追加される。

ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー

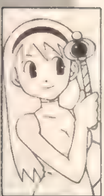
●隠しカーを使う

：タイトル画面で「PUSH　START」と表示されている間に✚上、右、下、左、上、右、下、左と素早く入力。成功すると効果音が鳴って、セレクト画面の1番最後に〝サイクロンマグナムTRF〟が追加されている。

みんなのGOLF

●ミニネタいろいろ

：コース選択時にL1+L2+◎でコースが左右逆に、キャラ選択時にL1を押すとキャラが左利きになる。また、タイトルロゴが弾んでいる間に△+□+×を3回入力すると紹介ギャルの衣装が変わる



メールプラーナ

●シナリオセレクト

：シナリオモードを最初から始め、パーティや人数などを設定。最終確認の画面でL1+L2+R1+R2を押しながら決定すると、シナリオセレクト画面になる。

MEGATUDO 2096

●ブラッドを使う

：ノーコンティニューでゲームをクリア（難易度は自由）すると、VSモードで中ボスのブラッドエリミネーターが使用できる。

女神異聞録ペルソナ

●無料SP回復

：ダンジョン内でSPがなくなってしまったら、どこか一番近い階段まで行く。そして、階段の途中にある踊り場の2マス分で、行ったり来たりすることを繰り返す。このゲームでは、歩いているだけで少しずつSPが回復していくため、敵の出現しないこの踊り場部分だけを歩いていれば安全にSPを回復できる



めざせ戦球王

●ひみつモード

：まずはタイトル画面からデモ画面までを4回繰り返し見る（⊗で画面を飛ばしてもOK）。その後、タイトル画面の空が黒くなったら、㋜を押す。すると、ゲームメニューに「ひみつ」という新しいモードが追加されている。これを選ぶと、デモ画面の設定を変更することができる。

METAPHLIST

●パワーアップ

：タイトル画面で「START」、「EXPERT」、「CONTINUE」のどれかにカーソルを合わせて、✚上+L1+R1+㋝を押しながら㋜。すると、すべてのショットがパワーアップした状態でゲームを開始できる。

メタモルパニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

●シーンセレクト

：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、⊗、◎と入力すると、シーンセレクトモードになる。

メタルエンジェル3

●追加モード

：オプション画面で✚右、左、右、左、R1、R2、L1、L2と入力すると、オプションにサウンドモードが追加される

メルティランサー

●ギャラリーモード

：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出るので、ここでデータをセーブしておく。すると、オプションにギャラリーモードが追加され、グラフィックを鑑賞することができるようになる。

モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートを切ることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。

モータートゥーン・グランプリ2

●隠しコマンド

：「GOODIES」の画面で以下のボタンを押しながら㋝を押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した数値が表示される。その組み合わせと数値の対応は、R1＝1、R2＝2、R1+R2＝3、L1＝4、R1+L1＝5、R2+L1＝6、R1+R2+L1＝7、L2＝8、R1+L2＝9、R2+L2＝a、R1+R2+L2＝b、L1+L2＝c、R1+L1+L2＝d、R2+L1+L2＝eとなっている。しかし、これだけでは何の効果もない。これを利用し、特定の4ケタの数値を入力することで、初めてさまざまな効果がおこる。その効果と4ケタの数値の対応は、以下の通りとなっている。①隠しキャラが使える／「4e43」。②隠しコースを走る／「4154」。③ミニゲーム〝戦車〟をプレイ／「5443」④ミニゲーム〝潜水艦〟をプレイ／「5358」⑤『モータートゥーン・R』をプレイ／「4631」。これらは、すべて併用することが可能になっている。

●隠しオプション

：L1+L2+R1+R2を押しながら「OPTIONS」のモードに入る。すると、細かい設定の変更をすることができる隠しオプションが出現する。

モータルコンバットⅢ

●隠しオプション

：オープニングのデモが流れたら、□、⊗、◯、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力。このとき、英語のメッセージが流れたら入力は成功。後は、メインメニューの画面で✚上を押せば、新たに「？」というモードが現れる。

●隠しゲーム

：対戦ゲームで、お互いがキャラを選択した後、「NOW　LOADING」と表示されているときに、1P側は□を6回、△を4回、◯を2回、2P側は□を4回、△を6回、◯を8回押す（ボタンを押す順番は特に関係ない）。これで、隠しミニゲームのシューティングをすることができる。ただし、画面に「NOWLOADING」の表示が出るまでに入力しなければならないので、入

まんが／東京都　K・天槍さん

力時間はかなりシビアになっている。

モンスターファーム

●忠誠度ＵＰ
：モンスターに月の初め（１週目）に「さかなもどき」か「にくもどき」を与える。次に「街へ行く」を選択。最後に、そのまま「ファームへ行く」を選択して戻れば忠誠度が上がる。上昇値はモンスターによって異なるが、１回の操作で３〜５は上がる。上げすぎると育成スタイルがスパルタになるので注意。

ライズ オブ ザ ロボット2

●ボスを使う
：ロボット選択画面で✚右、右、右、上、上、下、左、左、下、下と入力すると、ラスボスであるヴィクトリアルを選べる。

雷弩機兵ガイブレイブ

●隠しコマンド
：①ボンバー無限／所持金不足でストックボムを買えない状態で10回続けて店員のメッセージを見る。②エネルギー無限／エネルギースタンドで✚上＋㋝＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながらチャージ。③月光将軍を使う／格納庫メニューでR1、R1、R2、R2、✚左、右、左、右、△、◎と入力。④経験値＆メックが４倍／マップ画面で㋝、L1、L2、✚右、左、上、㋝、L1、下、右、□と入力。⑤隠しモーター入手／マップ画面でL1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1、R1、R2、L2、L1、□と入力してからラスティータウンのモーター屋へ行く。

RALLY CROSS

●隠しパスワード
：シーズン名入力画面で以下を入力。①難易度proを選択可能／im_a_pro。②すべての隠しマシンが使える／weeoo。③タイヤが太くなる／fat_tires。④マシンがタイヤになる／wheels。⑤タイヤが消える／no_wheels。⑥泥や水たまりを無効化／noviscous。⑦敵車との接触判定が消える／banzai。⑧重力４分の３／feather。⑨重力半分／float。⑩重力が倍になる／stone。⑪重力が元に戻る／radbrad。

ラングリッサーⅠ＆Ⅱ

●シナリオ選択
：データロード画面でセーブデータにカーソルを合わせて✚右、下、上、左、R1、□、㋜、㋝、△、◎と入力。
●隠しショップ
：アイテム装備の「購入」にカーソルを合わせて✚上、左、右、下、右、右、◎と入力。

ランナバウト

●全車種&全コース出現
：モードセレクト画面中に２Ｐ側で△を押しながら、L2＋R1＋R2、R2、L2、R1と入力すると、全車種、全コースが選べる。入力の間隔は約0.5秒、成功すると爆発音が鳴る。

リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

※文中、特に明記のない場合「RR（リッジレーサー）」、「RRR（リッジレーサーレボリューション）」のどちらでも使用できるウラワザです。
●マイカー増殖
：ゲームを起ち上げたときのロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増える。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、「ＲＲ」の場合、ＴＴに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「ＲＲＲ」の場合、各コースのＴＴすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残せる。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのＣＤ－ＲＯＭと好きな音楽用ＣＤとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用ＣＤを聞きながらプレイできる。「ＲＲＲ」の場合は、１度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればＯＫ。ただし、コースを変更するときはゲームのＣＤ－ＲＯＭに戻しておくこと。
●プリティレーサー
：「ＲＲＲ」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、１発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●サーチレーザー
：「ＲＲＲ」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋㋝＋✚下を押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すこともできる。
●バックミラー
：「ＲＲＲ」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。
●車の拡大・縮小
：ゲーム中後方視点の状態でポーズをかけ、L1を押しながら△を押す。すると、車が縮小される。また、R1を押しながら△を押すと、車が拡大される。なお、L1＋R1を押しながら△を押すと通常の状態に戻る。

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

●裏ワールド
：まずはストーリーモードをすべてクリアする。そしてもう１度ストーリーモードを始めると、お話の選択画面に「うらワールドへ」という項目が増えている。これを選ぶと、全100ステージの裏ワールドで遊ぶことができる。

るろうに剣心 〜明治剣客浪漫譚〜維新激闘編

●隠しキャラを使う
：ＶＳモードを決定するとき、２Ｐ側でL1＋✚左を押しながら決定すると神谷薫が使えるようになる。同様に、１Ｐ側のL1＋✚右を押しながら決定すればボスの斉藤一が使用できる。
●隠しオプション
：通常のオプション画面で、「ボタン設定」にカーソルを合わせて㋝を押しながら✚左。この隠しオプションでは、自キャラを無敵にするなどの通常ではできない設定が可能になる。



レイジレーサー

●色の変更
：チームロゴ作成画面で、パレットにカーソルを合わせL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝。すると、色を変更することができる。✚上下でＲ、Ｇ、Ｂの項目を選び、R1かR2を押しながら✚上下で数値を変更すれば自由に色を変更できる。
●ミラーコース
：コースと車を選択したら、L1＋L2＋ⓧを画面が切り替わるまで押しっぱなしにしておく。すると、反転したコースで走ることができるようになる。
●ランダム再生
：ミュージックプレイヤー画面でL2を押す。その後、次の曲を選ぶと、ランダムで次の曲が選択される。この状態でR2を押すと、通常の状態に戻ることができる。
●ＢＧＭが追加
：ゴールドトロフィーを５つ集めると、ミュージックプレイヤーに新しい曲が追加される。



まんが／千葉県 都賀渉さん

レイトレーサー

●隠しカーを使う
：まずは最初から選べる4種類の車すべてを使ってチェイスモードをノーコンティニュークリアする（レベルはノーマル以上にしておくこと）。すると、隠しカーのヴェスタルが使えるようになるので、これを使ってさらにノーコンティニュークリア。これで、ブラックヴェスタルを使用できる。

RACIN' GROOVY

●スペシャルカーを使う
：全コースで優勝すると難易度「HARD」が選べるようになるので、これを選び、以下の条件でクリアする。①レースモードのジャングルコースですべての車を使って優勝。②タイムトライアルのハイウェイコースですべての車に勝つ。③レースモードのアルペンコースで乱入してくるスペシャルカーに勝つ。

RACE DRIVIN' a GO! GO!

●敵の車を使う
：ゴーゴーモードのタイトル画面になったら、◎、ⓧ、Ⓛ、Ⓐ、◎、Ⓐ、Ⓛ、ⓧ、◎とコマンド入力をする。その後普通にゴーゴーモードでゲームを開始すると、ライバルの車を使って遊ぶことができるようになっている。

レシプロヒート5000

●隠し機体を使う
：「1プレイヤーモード」を選び、すべての機体でトップをとる。

ロードランナー～レジェンドリターンズ～

●ボーナスステージ
：まずはコンストラクションモードに入り、ステージの名前を「SPECIAL！」と登録する（ここでオリジナルのステージを作る必要はなく、とりあえず名前を入力すればOK）。その後、1度タイトル画面に戻り、カーソルを「1P PLAY」に合わせてL2を押しながらⓢを押す。これで、通常よりも難易度の高いボーナスステージで遊ぶことができる。

ローンソルジャー

●体力&残弾回復
：ゲーム中にⓢを押してポーズをかけ、✚右、下、◎、Ⓐ、上、右と入力してからもう1度ⓢを押してポーズを解除。すると、キャラクターの体力が最大まで回復する。しかも、弾数制限のある武器の弾数も、最大値まで補給される。



ロッククライミング 未踏峰への挑戦

●隠しコマンド
：①ステージクリア／登はん中にⓢを押してメニューを表示した後Ⓐ、Ⓛ、Ⓐ、Ⓛと入力。②レベルアップ／①と同様にメニュー画面を表示させ、L、L、R、L、L、L、R、R（1回の入力で1レベルアップ、L、Rは1、2どちらでも可)。③いきなりエンディング／タイトル画面表示中にR、L、R、L、R、R。

ロックマンX3

●ビームサーベル
：オープニングステージの後、どれか2つのステージをクリアしてから「ヴァヴァマークⅡ」を倒す。その後、ドップラーステージBの中ボス、モスキータスをゼロで倒す。するとゼロは破壊されてしまうが、代わりにビームサーベルをもらえる。



ロックマンX4

●アルティメットアーマー
：プレイヤーセレクト画面でエックスにカーソルを合わせて、ⓧを2回、✚左を6回押して、L1＋R2を押しながらスタート。すると、最初のパーツカプセルでアルティメットアーマーが手に入る。
●ブラックゼロ
：プレイヤーセレクト画面でゼロにカーソルを合わせて、R1を押しながら✚右を6回押す、その後ⓧを押しながらスタートすると、ゼロの色が黒に変わっている。

ロックマン バトル&チェイス

●ワイリー&隠しコース
：グランプリモードでワイリーに勝つとパーツがもらえるので、1度セーブしてタイムアタックを選ぶ。これで、ワイリーが使えるようになる。また、その後さらにワイリーからパーツをもらうごとに、選べるコースが増えていく。

ROBO・PIT

●ステージセレクト
：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋ⓢを押せばOK。

ワールドサッカー～ウイニングイレブン～

●隠しチーム
：まずはタイトル画面で、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎の順にコマンド入力をする。その後、エキシビジョンモードを選んでゲームを開始すると、隠しチームであるコナミチームが出現している。

ワールドスタジアムEX

●ミニネタいろいろ
：①河川敷球場で試合／ロード中のミニゲームでボールを20個以上取り、球場選択画面でゼビウススタジアムにカーソルを合わせし、Rのどれかを押しながら決定。②全員絶好調／ミニゲームでボールを21個取った状態でオープン戦を行う。③ミニゲームのボールを簡単に取る／ミニゲーム中、L1＋R1＋Ⓐ＋ⓢ＋✚下。④オーダー最適化／オーダー決定画面でL1＋R1。⑤自分のチームだけの成績を見る／「成績を見る」を選ぶときⓢ。⑥球場を操る／球場選択画面でⓢ＋ⓢ。その後、L1で左回転、R1で右回転。⑦猫が走る／オプションの操作決定画面でコントローラをすべて外す。⑧もう1度エンディングを見る／1度優勝したチームのデータをロードし、ペナントを始めから開始。そして優勝したチームにカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定。⑨同チーム対戦／まずは一方がチームを決め、もう一方がL、Rの4つのうちどれかを押しながら、同じチームにカーソルを合わせて決定。

ワイプアウト

●隠しコース
：プレイヤー選択画面で、「ONE PLAYER」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右＋Ⓛ＋◎＋スを押しながらⓧ。
●隠しクラス
：クラス選択画面でL2＋R2＋✚左＋ⓢ＋ⓢを押しながらⓧ。

ワイプアウトXL

●隠しコマンド
：メニュー画面でL1＋R1＋ⓢを押しながら、以下のコマンドを入力する。①隠しクラス出現／Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、◎、◎、◎。②隠しチーム出現／ⓧ、ⓧ、ⓧ、ⓧ、◎、Ⓐ、Ⓛ。③すべての隠しサーキットが出現／Ⓛ、◎、Ⓐ、◎、Ⓛ。
●デザイン変更
：電源を入れたらL1＋R2＋ⓢ＋ⓢを押しっぱなす。タイトル画面で1度ボタンを離し、ⓢ。そしてロード画面で再度L1＋R2＋ⓢ＋ⓢを押しっぱなす。すると、車が奇妙な形になってしまう。

ワイルドアームズ

●海を歩く
：まずはゴーレムの「アースガルズ」に乗って、ゴーレムが真下を向くような感じで海辺ギリギリに立つ。その状態で魔法の地図を呼び出し、すぐにⓧでキャンセル。すると、キャラが海の上を歩けるようになる。ただし、右側と左側にしか進めないうえ、陸地に上がってしまうと海には戻れなくなるので注意。
●エルミナ復活
：アークティカをクリア後、完全に復興したアーデルハイドの酒場に行き、冒険者からディスペラードを入手。次に、夢幻の迷宮を北西、南西、南東、北東、西、南、東、北の順で封印を解除。この後、港町の酒場に行けばよい。
●記憶の遺跡
：パスワードで「フルカネルリ」と入力。

まんが／秋田県 石井洋美さん

電撃攻略Station SP

はじめて物語6

まんが／岩瀬さとみ



本誌はもちろん、増刊「電撃PS－D」もよろしくお願いします

上下2巻にお腹いっぱいの攻略を詰めてお贈りした「攻略SP VOL.6」。いかがでしたでしょうか？　少しでもみなさまのお役に立てたのなら、私たちは幸せです。そして、いろいろな体験版など盛りだくさんの増刊「電撃PS－D」もお買いあげいただければ、さらに私たちは幸せになることでしょう。「D6」は、2月25日発売予定です♥



電撃プレイステーション　2／13号付録①

電撃攻略Station　SPECIAL

Vol.6　下巻

■発行人／鈴谷憲司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1998 PRINTED IN JAPAN